

EAUPROFONDE

RENCONTRES URBAINES

DUNGEONS & DRAGONS

Donnez vie à la Cité des Splendeurs avec ce supplément
pour le plus grand jeu de rôle au monde

EAUPROFONDE

RENCONTRES URBAINES



Crédits

VERSION ORIGINALE ANGLAISE

Lead Design : Will Doyle

Design : Alan Patrick, Cindy Moore, Greg Marks, James Introcaso, M.T. Black, Robert Adducci, Shawn Merwin, Travis Woodall, Will Doyle

Development and Editing: Will Doyle

Layout and Graphic Design: Rich Lescouflair

Cover and Interior Art: Jason Juta William O'Connor, Craig J. Spearing, Additional art provided by Wizards of the Coast and used with permission

Cartography: Jared Blando

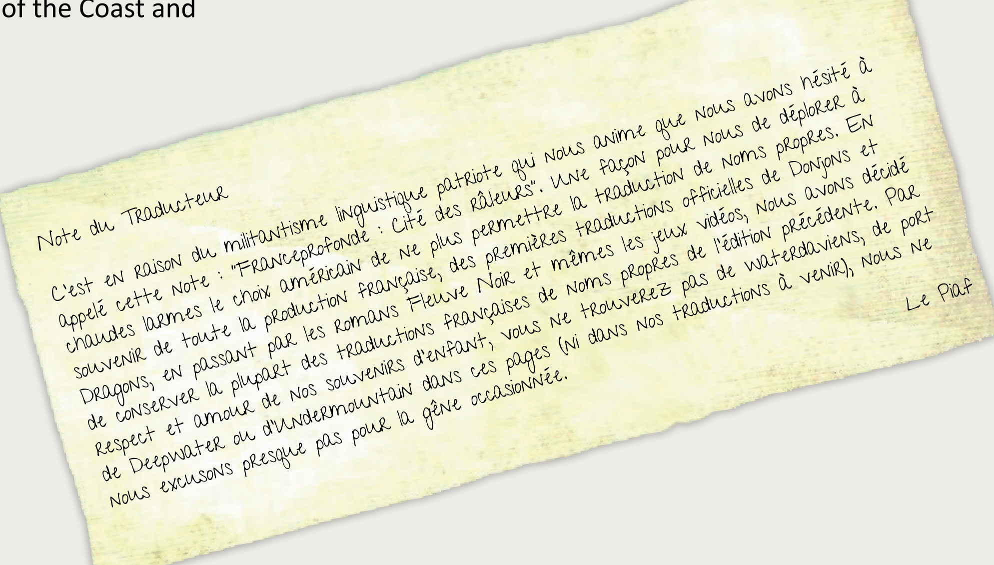
Special Thanks : Chris Lindsay, Wizards of the Coast and the DM's Guild Adepts

VERSION FRANÇAISE

Traduction : Sombrepiaf

Relecture : Achillekoko

Mise en page : Bulle de beurre



Note du Traducteur

C'est en raison du militantisme linguistique patriote qui nous anime que nous avons hésité à appelé cette note : "Franceprofonde : Cité des Râleurs". Une façon pour nous de déplorer à chaudes larmes le choix américain de ne plus permettre la traduction de noms propres. En souvenir de toute la production française, des premières traductions officielles de Donjons et Dragons, en passant par les romans Fleuve Noir et mêmes les jeux vidéos, nous avons décidé de conserver la plupart des traductions françaises de noms propres de l'édition précédente. Par respect et amour de nos souvenirs d'enfant, vous ne trouverez pas de waterdaviens, de port de Deepwater ou d'Undermountain dans ces pages (ni dans nos traductions à venir), nous ne nous excusons presque pas pour la gêne occasionnée.

Le Piaf



EN COUVERTURE

Les parades aériennes de la Cavalerie du Griffon dans le ciel d'Eauprofonde ne manquent jamais de provoquer les vivats de la foule, comme le montre cette illustration de William O'connor.

Avant-propos

J'ai toujours été un gars de la ville. Mes études à Londres et à Tokyo m'ont permis d'apprécier la vie citadine pour sa diversité et son côté imprévisible. Il n'est pas étonnant que mes premières campagnes de Dungeons & Dragons se soient déroulées dans des cités imaginaires.

Eauprofonde incarne tout ce que j'aime dans la vie urbaine : des opportunités sans limites, une histoire riche, une fierté commune, et le sentiment que chaque coin de rue apporte son lot de dangers. Le chapitre 9 de *Waterdeep : Le Vol des Dragons* dresse un portrait saisissant de cette légendaire métropole, et fournit tout ce dont vous avez besoin pour créer vos propres aventures dans cette ville. Avec *Eauprofonde : Rencontres Urbaines*, j'ai voulu donner vie à cette cité avec plus d'une centaine de courtes rencontres que vous pourrez ajouter à tout moment, pour le plus grand plaisir de votre groupe, au cours de leur exploration.

C'est dans cette optique que j'ai recruté mon gang personnel dans les rangs des Guilds Adepts et que je les ai laissé se perdre dans les quartiers d'Eauprofonde. Je pense que vous aimerez ce qu'ils y ont découvert.

Will Doyle
Septembre 2018

Vue d'ensemble

Eauprofonde: Rencontres Urbaines contient plus d'une centaine de courtes rencontres qui vous permettront de donner vie à la Cité des Splendeurs à votre table. Le supplément se compose comme suit :

- ***Rencontres Aléatoires.*** Des douzaines de rencontres aléatoires pour chaque quartier de la ville.
- ***Rencontres Locales.*** Une rencontre pour la plupart des sites mentionnés dans le guide de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*.
- ***Annexe 1. La Météo d'Eauprofonde.*** Des tables qui vous permettront de déterminer le temps qu'il fait dans la cité en fonction des saisons.
- ***Annexe 2. Monstres & PNJ.*** Les statistiques de toutes les créatures mentionnées dans cet ouvrage.

Eauprofonde: Rencontres Urbaines nécessite l'utilisation des livres de règle de Dungeons & Dragons 5ème édition (*Player's Handbook, Dungeon Master's Guide,* et le *Monster Manual*). Quand le nom d'une créature apparaît en **gras**, c'est un repaire visuel qui vous renvoie à ses statistiques en Annexe 2.







1ÈRE PARTIE : RENCONTRES ALÉATOIRES

Ces rencontres aléatoires peuvent se produire à tout moment, lorsque les personnages des joueurs explorent la cité. Elles ajouteront du mystère, de l'intrigue et du danger à l'exploration, et donneront le sentiment aux personnages qu'ils ne sont jamais vraiment seuls, et que la ville ne cesse de vivre autour d'eux.

Tirez une rencontre sur cette table aléatoire aussi souvent qu'il vous plaira. Le moment idéal est lorsque les personnages se déplacent entre deux lieux ou à chaque fois qu'ils découvrent un nouveau quartier. Les rencontres de cette première partie sont prévues pour des personnages de niveau 1 à 4, mais quelques exceptions particulièrement dangereuses peuvent apparaître ici ou là.

La plupart des rencontres se déroulent au cours de la journée, qui a tendance à s'attarder dans la plupart des quartiers. Aucune table n'est fournie pour la nuit, car la ville dort à ce moment-là et les rues sont vides, à l'exception des patrouilles du guet et des falotiers (qui s'occupent de l'éclairage public). Toutes les rencontres sont réutilisables au cas où elles seraient tirées plusieurs fois.

Cette partie comprend également quatre autres tables aléatoires : Factions Aléatoires, Guildes Aléatoires, Marchandises Aléatoires, et Rumeurs Aquafondiennes. Utilisez-les telles quelles ou au besoin pour ajouter de la couleur et de la saveur à vos propres aventures.

Rencontre	Château	C. des morts	Docks	Champ	Nord	Maritime	Sud	Marchand
Accident de Fiacre	01	-	01-02	-	01-02	01-02	01-02	01-02
Adorateurs du Démon	02	01-02	03	01	03	03	03	03
Agent de Circulation	03-04	-	-	-	04-05	04-06	04-05	04
Agent du Guet en Filature	05-07	03-04	04	02-03	06	07-10	06-07	05
Animal Perdu	08-09	05-06	05	04-05	07	11	08	06
Animal Sauvage	10-11	07-08	06	06-07	08	12-13	09	07-08
Arbre Éveillé	-	09-10	-	-	-	14-15	-	-
Artiste de Rue	12-14	-	07-08	08-09	09	16-17	10-11	09-10
Assassinat	15	11-12	09	10-11	10-11	18-19	12-13	11-12
Avoué	16-17	13-14	10	-	12	20-21	14-15	13
Bourse Perdue	18	-	11	12-13	13	22-23	16-17	14-15
Bousculade	19	15-16	12-13	14-15	14-15	24	18	16
Braquage en Cours	20-21	-	14-15	16-17	16	25-26	19-20	17-18
Brouillard Surnaturel	22	17-19	16	18-19	17	27	21	19
Cavalier du Griffon	23-24	20-21	17	-	18-19	28-29	22-23	20-21

Chariot en Vue	25-26	-	18-19	20-21	20-21	30	24-25	22-23
Colporteur	27	-	20	22-23	22	31	26	24
Comptable	28	-	-	-	23-24	-	-	25-26
Contagieux	29	22-24	21-22	24-25	25	32	27	27
Cors et Cris	30-32	-	23-24	26-29	26-27	33-34	28-29	28-29
Course de Rue	33-34	-	25-26	30	28-29	35-36	30-31	-
Criminel en Cavale	35-36	25-26	27-28	31-33	30-31	37-38	32	30-31
Cuisinier Ambulant	37-38	-	29-30	34-35	32	39-40	33-34	32-33
Cultistes	-	27-29	-	-	-	-	-	-
Duel Illégal	39-40	30-32	31	-	33	41-43	35-36	34
Enfant Possédé	41	33-34	32	36-37	34	44	37	35
Embouteillages	42-44	-	33	38	35-36	45-46	38-39	36-38
Erreur sur la Personne	45	35-36	34	-	37	47	40	39
Expérience Détraquée	46-47	-	-	39-40	38	48-49	-	-
Fantôme	-	37-40	-	-	-	-	-	-
Fauteurs de Troubles Avinés	-	-	35-36	41-43	39-40	50	41-42	40
Festival	48-50	41-43	37-38	44-45	41-42	51-52	43-44	41-42
Foule En Colère	51-53	-	39-41	-	43-44	53	45-47	43-45
Funérailles	-	44-47	-	-	-	-	-	-
Gardien de Cimetière	-	48-51	-	-	-	-	-	-
Gouffre	54	-	42	-	45	54	48	46
Guerre de Gangs	-	52-53	43-44	46-48	46-47	-	49-50	47
Guerre de Guildes	55	54-55	45	49-50	48-49	55	51-52	48-50
Guide	56-57	56-57	46-47	51-52	50-51	56-57	53-54	51-52
Invitation Impie	58	58-59	48	53	52	58-59	55	53
Journaliste	59-60	60-61	49-50	54-55	53-54	60-61	56-57	54-55
Magistère	61-62	62-63	51	-	55-56	62-63	58-59	56-57
Mal Exhumé	-	64-66	-	-	-	-	-	-
Mauvais Pressentiment	63	67-68	52	56-57	57-58	64	60	58-59
Mendiante	-	-	53-54	58-59	-	-	-	60-61
Noble Escorté	64-66	69-70	-	-	59-60	65-67	61-62	62-63
Nouvelles à la Criée	67-68	71-72	55-56	60	61-62	68-69	63-64	64-65
Nuée de Rats	-	73-75	57-58	61-62	63	-	-	66
Orc (et tourte)	-	-	59	63-64	64	-	-	67
Otyugh	-	-	-	65-66	-	-	-	-
Pari Risqué	69	76-77	60-61	67-68	65	70	65	68
Patrouille	70-72	78-80	62-63	-	66-67	71-73	66-68	69-71
Pèlerins	73-74	81-82	64-65	69-70	68-69	74-75	69-70	72
Percepteur	75-76	-	66	71	70-71	76-78	71-72	73-74
Pickpocket	77-78	83-84	67-68	72-73	72	79	73-74	75-76
Pince à Bateau	-	-	69-70	-	-	-	75	-
Poissard	79	85-86	71	74-75	73-74	80-81	76-77	77-78
Portée aux Nues	80-81	-	72-73	-	75-76	82-83	78-79	79
Pot de Chambre	-	-	74-75	76-78	77-78	-	80-81	80-81
Procession Religieuse	82-84	87-90	76	79-80	79-80	84-85	82-83	82
Racketteurs	-	91-93	77-78	81-83	81-82	-	84	83-84
Réfugiés	-	-	79-80	84-85	83-84	-	-	85
Refoulement d'Égout	85-86	-	81-82	-	85	86-87	85-86	86
Rejetons des Mers	-	-	83-84	-	-	-	-	-
Remède de Charlatan	87-88	-	85-86	86-87	86-87	88-89	87	87-88
Seigneur Masqué	89-90	-	-	-	88-89	90-92	88-89	89
Tire-Laine en Fuite	91-92	-	87-88	88-89	90-91	93-94	90-91	90-91
Trafiquants	-	-	89-90	90-91	92-93	-	92-93	92-94
Vague de Bière	-	-	91	92	94	-	94	95
Vaisseau Saisi	-	-	92-93	-	-	-	-	-
Victime d'un Meurtre	93-94	94-96	94-95	93-94	95-96	95-96	95-96	96-97
Vif-acier	95	97-98	96	95	97	97	97	98
Voleur de Livre	96-97	-	-	-	-	-	-	-
Voleur Halfelin	98	-	97	96-98	98	98	98	99
Voyante	99-00	99-00	98-00	99-00	99-00	99-00	99-00	00

Accident de Fiacre

Le groupe tombe sur un fiacre accidenté. Lancez 1d3 pour déterminer les circonstances de l'accident :

1. Un couple de guides locaux a surchargé leur fiacre en y installant un trio d'auteurs en visite. L'un des essieux s'est brisé, et les guides doivent rester auprès du fiacre pendant que des réparations sont effectuées. Ils proposent 25 po aux personnages pour escorter en vitesse leurs clients en direction de l'auberge la plus proche et leur faire passer un bon moment avant leur séminaire.
2. Des gangsters de la Guilde de Xanathar ont renversé le fiacre dans le but de détrousser les deux nobles qui se trouvent à l'intérieur. Deux **gardes** défendent le fiacre contre 1d6 **hobgobelins** et un **sergent hobgobelin** loyal envers la Guilde de Xanathar.
3. Après l'accident, le cocher **gobelin** s'est enfui de la scène à pied. S'il est attrapé, il avoue travailler pour le Xanathar. Il est bien trop effrayé pour informer son patron de l'accident mais il est en mesure d'indiquer la direction de son repaire si les personnages lui proposent de prendre sa défense auprès du tyrannoeil (pour plus de détails, consultez le chapitre 5 de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*).

Adorateurs du Démon

Les personnages entendent un hurlement provenant d'une allée toute proche. Arronal, un **sorcier du fiélon** et un **babau** encapé ont enlevé un jeune homme nommé Bol dans la rue, dans l'intention de le sacrifier à Baphomet. Ils ont construit un autel démoniaque dans un bâtiment non loin en utilisant cinq bougies dorées d'une valeur de 10 po chacune. Si le sacrifice est un succès, 2d6 **bouches démoniaques** surgissent d'un passage vers les Abysses et terrorisent le quartier.

Si cette rencontre est tirée à nouveau, les personnages rencontrent Bol encore une fois, qui est devenu lui-même un **fanatique de secte** dévoué à Baphomet. Bol est en train de capturer quelqu'un d'autre pour terminer le rituel démoniaque.

Agent de Circulation

Un officier du guet en uniforme agite des fanions pour réguler la circulation de cette intersection bondée. Les personnages passant par-là doivent réussir un test de Sagesse (Perception) DD 10 afin d'interpréter correctement les signaux de l'agent et éviter l'accident. Sur un échec, lancez 1d4 pour déterminer ce qui se passe :

1. Un omnibus fonce vers le groupe. Chaque personnage doit réussir un test de Sauvegarde de Dextérité DD 10 ou encaisser 11 (2d10) dégâts contondants.
2. L'agent hurle aux personnages de ne pas se mettre au milieu de la circulation. Il leur donne une amende de 1po par personne.
3. Sans le vouloir, un cocher assène un coup de son fouet à un personnage aléatoire en passant près du groupe : +3 pour toucher, 1 (1d3) dégâts tranchants.
4. En tentant de manœuvrer pour éviter les personnages, un fiacre rentre dans un chariot de marchandise, laquelle se répand dans la rue. Lancez le dé sur la table des Marchandises Aléatoires pour déterminer la nature de la cargaison.

Marchandises aléatoires

d100	Marchandise
01-02	Armes ou armures
03-04	Sacs à dos ou sacs
05-06	Paniers
07-08	Briques
09-10	Livres
11-12	Tissu
13-16	Viande ou poisson salé
17-18	Caisses et coffres
19-20	Vêtements communs
21-22	Vêtements de voyage
22-24	Vêtements de luxe
25-26	Ustensiles de cuisine
27-28	Pâtisseries
29-30	Pain
31-32	Fromage
33-34	Verre ou céramique
35-36	herbes et aromates
37-40	Hydromel ou Bière
41-42	Épices
43-44	Peaux tannées
45-46	Outils d'artisan
47-48	Encre
49-50	Bijoux
51-52	Maroquinerie
53-56	Légumes
57-60	Fruits
61-62	Linge sale
63-64	Artefacts religieux
65-66	Parfum
67-68	Eau
69-70	Soude
71-72	Tissu
73-74	Instruments de musique
75-76	Objets en étain
77-78	Cordes
79-80	Selles et harnais
81-82	Soies rares
83-86	Blé ou avoine
87-88	mobiliers
89-90	Vins ou alcools
91-94	Composants de sort
95-96	Oiseaux Chanteurs
97-98	Bétail
99-100	Tissu

Agent du Guet en Filature

Un **espion** sous couverture file le groupe dans tout le quartier pour le compte du guet. Chaque heure, faites un test d'opposition entre la Discrétion de l'espion et la Perception passive du personnage le plus observateur du groupe. Si le test est un échec, les personnages remarquent la filature. L'espion est là pour s'assurer que les personnages ne causent pas de problèmes. S'ils quittent le quartier en paix, il abandonne sa filature.

Animal Perdu

Les personnages trouvent un animal domestique qui semble en bonne santé, mais qui est seul et apeuré. Si les personnages réussissent un test d'Intelligence (Investigation) DD 10, ils sont en mesure de retrouver le propriétaire légitime de l'animal. Lancez 1d4 pour savoir qui l'a perdu :

1. Une adolescente sans domicile fixe a perdu son chiot Grignotte. Elle dépense le peu d'argent qu'elle parvient à glaner pour s'occuper de Grignotte. Ainsi, bien que reconnaissante pour son retour, elle n'a rien à offrir en récompense. Cependant, elle sera ravie d'effectuer diverses tâches pour le groupe en retour : Délivrer des messages, aller chercher de l'eau ou s'occuper des montures : une tâche qu'elle exécute avec beaucoup de talent.
2. Lug Brisedents est un énorme **malfrat** demi-orque qui est persuadé que les personnages ont enlevé sont chiot Mâcheface dès qu'il les aperçoit. Il rassemble trois de ces amis **malfrats** pour passer le groupe à tabac et retrouver son chiot.
3. Le barde demi-elfe Alixian est à la recherche de son chat Sonata. Quand on le lui ramène, il compose une chanson sur les grands héros qui l'ont sauvé. Son histoire s'amplifie rapidement au point que les personnages deviennent connus dans tout le quartier pour avoir affronté le terrible Xanathar pour récupérer le chat. La façon dont Xanathar prend la chose est laissée à la discrétion du MD mais le seigneur du crime est connu pour ne pas tolérer que l'on remette en cause sa réputation.
4. Dame Amanthea Étoileargent a perdu Elysia, son hermine adorée. Elle offre une *potion de soins* à celui qui la lui ramènera.

Animal sauvage

Les personnages tombent sur un animal sauvage qui s'est échappé. Un test réussit de Sagesse (Dressage) DD 12 permet de calmer la bête et d'éviter qu'elle ne fasse des dégâts. Cependant, le DD augmente de 1 chaque tour tandis que les badauds se rassemblent pour observer, aux risques d'effrayer l'animal.

Lancez 1d6 pour déterminer quel animal s'est échappé :

1. **Singe**
2. **Ours noir**
3. **Allosaure**
4. **Éléphant**
5. **Sanglier Géant**
6. **Lion**

Arbre Éveillé

Les personnages tombent sur un arbre chargé de pommes bien mûres, peu importe la saison. Suspendu à l'une de ses branches se trouve un panneau sur lequel est écrit :"Servez-vous". Plusieurs objets sont empilés autour de ses racines, de l'écharpe colorée jusqu'à une bourse contenant 17 pc. Un personnage qui cueille une pomme doit réussir un test de Sauvegarde de Sagesse DD 10 ou être obligé de déposer aléatoirement l'une de ses possessions au bas de l'arbre pour ensuite oublier qu'il ne l'a jamais possédée. Quiconque tente de prendre au végétal l'un de ses objets est attaqué par cet **arbre éveillé**.

Artiste de Rue

Les personnages croisent un artiste de rue. Si le groupe se mêle à la foule des badauds, il y a 50% de chances de déclencher la rencontre « Pickpocket ».

Lancez 1d4 pour déterminer la nature de la performance artistique :

1. Un homme au costume bariolé pose des assiettes tournoyantes au sommet de longues perches. Son grand sens de l'équilibre et son talent attire une petite foule de gens autour de lui.
2. Une halfeline en armure de cuir jongle avec des couteaux, des dagues et des épées courtes. Un volontaire lance des légumes dans sa direction, lesquels sont coupés en deux par la jongleuse.
3. Un elfe récite un poème épique sur la construction d'Eauprofonde. La majorité de son audience est composée de vieillards qui corrigent le pauvre barde à mesurent qu'il raconte son histoire.
4. Un trio de ménestrels joue pour une foule qui danse et frappe dans ses mains.

Assassinat

Une silhouette fugitive plante une dague dans le dos de quelqu'un puis disparaît. Lancez 1d4 pour déterminer de qui il s'agit:

1. Deux sœurs impliquées dans une bataille juridique de longue haleine pour le modeste héritage de leur père.
2. La victime était un avocat impliqué dans les poursuites judiciaires à l'encontre d'un puissant criminel. Son agresseur a été chargé de le réduire au silence.
3. L'agresseur était sous l'emprise d'un sortilège de *coercition mystique* lancé par un enchanteur dérangé, désireux de se venger de la victime pour avoir refusé ses avances.
4. L'agresseur est un **cambion** fraîchement arrivé en ville qui prend un plaisir sadique à attaquer les gens au hasard.

Avoué

Les lois d'Eauprofonde sont nombreuses et complexes, ce qui signifie que la plupart des gens qui s'y frottent sont comme perdus en mer. Les avoués sont des guides en eaux troubles qui fournissent du conseil juridique et de la représentation auprès de la cour pour une somme relativement modique.

Alors que les personnages se promènent dans le quartier, un avoué les approche et leur propose ses services pour la somme de 2 po par jour. Si le groupe l'embauche, les personnages gagnent l'avantage sur tous leurs tests de caractéristiques quand ils ont à traiter avec la justice ou les guildes d'Eauprofonde.

Bourse Perdue

Un personnage remarque une bourse gisant dans le caniveau. Lancez 1d6 pour découvrir ce qui se trouve à l'intérieur :

1. 1d6 po accompagnés d'une note qui dit :"Maintenant, on est quitte".
2. Un **serpent venimeux** très en colère.
3. Du crottin de cheval de la première fraîcheur.
4. Un nuage de fumée à l'odeur insoutenable s'en échappe et toute créature située dans un rayon d'1,50 mètres de la bourse empestera l'œuf pourri jusqu'à ce qu'elle lave ses vêtements. Jebeddo Digne-Pignon, un **mage** gnome

qui les observe depuis l'embrasure d'une porte toute proche, se tord alors de rire si sa farce est un succès. Si les personnages le prennent bien, il sort une pince à linge de sa poche qu'il fixe à son nez avant de leur proposer sa tournée à la taverne la plus proche.

5. La bourse est remplie de petits cailloux. Quand un personnage est sur le point de s'en emparer, un **assassin** humain nommé Regard Pourpre passe près de lui et tente de le poignarder dans le dos. Il ne se bat pas jusqu'à la mort et, s'il est interrogé, révèle qu'il a été embauché par l'un des ennemis du groupe.
6. La bourse contient une fausse carte supposée mener à la légendaire chambre forte des dragons. Si les personnages suivent les indications, elles les mènent jusqu'à une auberge proche : Drôle de façon d'attirer la clientèle !

Bousculade

Un piéton rentre dans l'un des personnages. Lancez 1d6 pour savoir pourquoi ils sont tombés.

1. La vieille femme a trébuché sur une pierre et elle a fait tomber un ballot de chiffons. À l'intérieur se trouve une main humaine fraîchement tranchée portant au doigt un rubis d'une valeur de 50 po.
2. Le jeune homme est un **espion** des Seigneurs masqués qui est poursuivi par deux **doppelgangers**. Ne sachant pas à qui se confier, il divulgue aux personnages des informations cruciales au sujet d'un complot contre la ville.
3. Un artiste de rue halfelin accomplit une sorte de farce en fil rouge au cours de laquelle il rentre continuellement dans des passants.
4. Une jeune femme distrait le groupe tandis que son mari tente de faire les poches de l'un des personnages. Les deux sont des **bandits**.
5. Le jeune homme tente d'échapper à une **araignée géante** qui est sortie des égouts.
6. La jeune femme est une femelle **flumph** déguisée sous un manteau gigantesque et une perruque qui lui permettent de se mêler à la foule pour faire du tourisme.

Braquage en Cours

Les personnages passent devant un magasin dans lequel un braquage est en train de se dérouler. Quatre **malfrats** menacent le propriétaire de leurs armes en lui demandant son argent. Les criminels s'emparent alors de leur butin et prennent la fuite à moins que les personnages n'interviennent.

Brouillard Surnaturel

Un brouillard moite et impénétrable enveloppe les personnages. Bien que les sons de la ville continuent de se faire entendre, ils semblent venir de très, très loin et sont comme étouffés, assourdis. Les personnages ont le sentiment d'être suivi : le craquement d'un bois mort ici, le frottement d'une botte sur le pavé là. Rechercher la source du bruit ne donne rien. Pendant près d'une heure, les personnages ont beau errer dans la direction de leur choix, ils ne trouvent rien d'autre que le brouillard. Peu après, le brouillard se lève et le groupe se retrouve exactement à l'endroit où ils étaient quand le brouillard est apparu.

Cavalier du Griffon

Un **cavalier du griffon** monté sur son **griffon** plane dans le ciel. Lancez 1d3 pour déterminer ce qu'il est en train de faire :

1. Le cavalier tourne dans le ciel pour observer les rues en contrebas afin de localiser un fugitif. Si les personnages s'attardent, lancez la rencontre « Tire-laine en Fuite » ou « Criminel en Cavale ».
2. Le cavalier observe le flux du trafic en vue d'un festival à venir. Il propose 5 po au groupe s'il accepte de se rendre à bonne vitesse jusqu'à un monument du quartier voisin. Si les personnages acceptent, tirez une autre rencontre aléatoire, mais rappelez-vous que le cavalier les observe de là-haut.
3. Le griffon atterrit non loin, et son cavalier est pressé de se rendre aux latrines. Il demande aux personnages de surveiller sa monture pendant son absence. Si les personnages acceptent, ils doivent réussir un test de Sagesse (Dressage) DD 13 s'ils ne veulent pas que le griffon dévore un cheval de passage.

Chariot en Vue

Des marchands, des fermiers et toute sorte de maraîchers apportent des marchandises en Eauprofonde. Au moment que vous jugerez opportun, un chariot est renversé ou dégringole d'une colline à toute vitesse en direction des personnages. Ils doivent réussir un test de Sauvegarde de Dextérité DD 12 ou encaisser 7 (2d6) dégâts contondants tandis que le chariot les percute. Lancez le dé sur la table des Marchandises Aléatoires pour découvrir le contenu du chariot.
Si vous tirez cette rencontre de nouveau, le chariot se dirige cette fois vers la foule.

Colporteur

Un colporteur gnome nerveux nommé Gloriphur Flâne-Prudent propose un sac magique aux personnages pour 50 po. Lancez 1d4 pour déterminer la nature du sac ou de son contenu. Un sort de *détection de la magie* confirme que le sac ou au moins son contenu est bien magique.

Après avoir fait affaire Gloriphur s'éloigne rapidement. Si vous tirez de nouveau cette rencontre, il approche les personnages de nouveau et leur propose un autre sac.

1. Le sac est un *sac sans fond* vide que Gloriphur a dérobé à un barbare au service de Griseforce. Si un personnage arbore ce sac à la vue de tous, le **berserker** en colère pourrait le remarquer quelque part ailleurs en ville.
2. Le sac n'est pas magique mais il contient quatre *potions de soins majeurs* chipés dans une planque du Bregan D'aerthe.
3. Le sac contient un objet magique commun de votre choix.
4. Le sac contient un **démon des ombres** capturé. Si le sac est ouvert, le démon s'échappe pour se venger de ses geôliers.



Comptable
Linden Tallowick, un **apprenti magicien** demi-elfe traverse la rue devant un cheval alors qu'il est en train de transporter une pile de livres plutôt instable. Linden se retrouve à terre, sonné mais sans plus de heurts, et ses livres sont éparpillés autour de lui. Une âme sans cœur pourrait voler ses livres d'histoire et vendre le lot pour 20 po.

S'il est secouru Linden présente les personnages à sa maîtresse Vajra Safahr, le Bâton Noir, qui est toujours en recherche d'aventuriers à embaucher (pour plus de détails sur le Bâton Noir, consultez l'Annexe B de *Waterdeep: Le Vol des Dragons*). Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les personnages retombent sur Tallowick, mais sans ses livres.

Contagieux
Un **roturier** à peine conscient se balance d'avant en arrière sur un cheval de trait qui avance lentement dans les rues. Quiconque approche le cavalier remarque qu'il a les symptômes d'une maladie terrible et contagieuse (voir « Maladies » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).
Lancez 1d3 pour savoir de quelle maladie souffre le pauvre hère :

1. Fièvre Rieuse
2. Peste des Égouts
3. Pourriture Oculaire

Cors et Cris
Les citoyens du quartier sont lancés dans un « Cors et Cris », une battue généralisée dont l'objectif est de traquer un criminel en criant, jouant du cor ou du tambour et de le chercher ensemble en attendant l'arrivée du guet. Si les personnages se joignent à la foule, ils peuvent tenter un test d'Intelligence (Investigation) de groupe DD 12 pour localiser le criminel. Utilisez la rencontre « Criminel en Cavale » pour déterminer qui est leur cible. S'ils trouvent le malandrin, 2d10 **roturiers** en colère les suivent les personnages dans toute confrontation.

Course de Rue
Une course a lieu dans les quartiers de la ville, et chacun des compétiteurs est désireux de couvrir son quartier de gloire en franchissant la ligne d'arrivée le premier. Le parcours est balisé de fanions, de corde et de torches enflammées. Pendant toute la durée de la course, les rues bruyantes sont considérées comme un terrain difficile, et les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue et l'ouïe sont faits avec un désavantage.

Les personnages qui souhaitent de participer à la course doivent s'inscrire auprès d'une équipe de quartier puis acheter un uniforme de coureur arborant leurs couleurs pour 3 po. Pour déterminer le vainqueur, utilisez les règles de course poursuite et de complications des courses poursuites urbaines au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*.
Lancez 1d6 pour déterminer la nature de la course

1. Course à pied
2. Course de chars
3. Le Cheval et son Cavalier (des équipes de deux, l'un monté sur le dos de l'autre)
4. Cavaliers du Griffons (doivent rester à la hauteur des toits)
5. Course hippique
6. Caisses à savon

Criminel en Cavale
Les personnages passent près d'un criminel recherché dans la rue. Quiconque est doué d'une Perception de 14 ou plus reconnaît ce visage qu'il a déjà vu sur une affiche. Lancez 1d4 pour savoir qui est ce criminel :

1. Un **assassin** recherché mort ou vif pour de multiples homicides. Une récompense de 100 po attend le groupe s'il le ramène au Guet.
2. Un **enchanteur** zhent au service de Manshoon qui utilise le contrôle mental afin de forcer des gens innocents à commettre des crimes pour le Réseau Noir. On le veut vivant pour l'interroger. Une récompense de 50 po attend celui qui le capture.
3. Un **bretteur** a fauté avec l'épouse d'un riche marchand qui a mis une prime sur sa tête. Il paiera 300 po à celui qui lui ramène l'adultère vivant dans un entrepôt afin de « l'interroger ».
4. Un **ours-garou** innocent impliqué dans un meurtre perpétré par la Guilde de Xanathar. Le guet le veut vivant pour l'interroger et offre une prime de 200 po pour sa capture.



Rumeurs Aquafondiennes

d20	Rumeur
1	Le cousin de ma sœur, qui est au guet, dit que plusieurs vampires auraient été aperçu récemment. Eauprofonde n'a pas eu de problèmes avec les buveurs de sang depuis des siècles !
2	Tu sais qu'on trouve des cartes au trésor partout de nos jours ? Je ne sais pas de quoi il s'agit mais si tu veux mon avis, je pense qu'on essaie de détourner les yeux du bon peuple.
3	Volo est de retour en ville ! J'ai entendu dire qu'il travaille sur un nouveau livre au sujet des tavernes. La dernière fois que je l'ai vu, c'était dans le quartier des Docks. Il y faisait le tour des brasseries pour y prélever des échantillons.
4	Il se dit dans la rue que quelqu'un, quelque part, stocke des barils de poudre à fumée. Cela ne présage rien de bon.
5	Justyn, de la guilde des bouchers, a grandi dans le quartier du Champ. Il a toujours rêvé d'une belle maison. Si vous voulez vous en faire en ami, soyez généreux sur les dessous-de-table.
6	Ils disent que le manoir de Crâne de troll, la vieille taverne de l'allée du Crâne-de-Troll, est hanté par Lif, le tavernier demi-elfe qui s'est littéralement tué au travail. Je ne m'en approcherais pas si j'étais vous.
7	Apparemment il y a de plus en plus de drows en ville. Il est bon de voir que des elfes noirs parviennent à dépasser leur héritage maléfique pour devenir d'honnêtes citoyens. Tout le monde peut commencer une nouvelle vie dans la Cité des Splendeurs !
8	La nuit dernière, j'ai entendu d'étranges cliquètements en passant devant la maison des Mains inspirées dans le quartier Maritime. C'était comme d'entendre quelqu'un danser la gigue en armure de plaques.
9	Êtes-vous dans le besoin ? Des malfrats locaux menacent votre famille ? Si vous avez besoin d'aide, vous pourriez être capable de convaincre le moine Hlam de vous aider, si vous parvenez à le trouver. On dit que c'est le grand maître de l'ordre de la Main juste, un groupe dévolu au dieu ressuscité Tyr. Il est connu pour avoir aidé ceux qui étaient en grand danger.
10	Le Réseau noir s'étend en ville. J'ai entendu parler d'une fracture entre les Zhents qui suivent Pereghost et un nouvel arriviste qui prétend être Manshoon. Impossible bien entendu, puisque Manshoon est mort. Encore une fois.
11	Le fantôme de la Vipère Noire est revenu d'entre les morts ! Il y a près d'un siècle que ce cambrioleur et assassin sévissait en ville. Il est de retour, et son élégance légendaire avec lui.
12	Il paraît que l'un des Seigneurs masqués est un vampire ! Vous croyez que c'est vrai ? Si c'est le cas, qui sait quelle nouvelle taxe il pourrait réclamer ?
13	Vous cherchez des potions, des filtres ou des cataplasmes ? Allez chez Fala Lefaliir. Elle tient une herboristerie dans l'allée du Crâne-de-Troll qui s'appelle la Couronne de Corellon.
14	La plupart des agents du guet sont corrompus. Ils se fichent bien du sort des gens et ne cherchent qu'à se remplir les poches. Ils vous harcèleront sans aucune raison, mais au moins vous pouvez vous tirez de la plupart des situations avec quelques dragons.
15	Un monstre marin rôde dans la baie d'Aquafond ! Des pêcheurs sur le retour ont repéré une énorme créature étincelante avec d'énormes griffes et des yeux brillants d'une lueur maléfique en train de nager dans le port et plus loin en mer. Je resterai éloigné de l'eau si j'étais vous.
16	Quelque chose ne tourne pas rond avec cette auberge halfeline dans la rue des Épices. Elle est bien tenue, mais envahie de rats. Ils doivent entrer par un tunnel qui donne sur les égouts.
17	L'une des guildes de la cité a été infiltrée par des dopplegangers, mais personne ne sait laquelle. Je parie sur la confrérie des tenanciers d'auberge. Ça tombe sous le sens : beaucoup de rumeurs et d'opportunités pour espionner, et si quelqu'un disparait, personne ne le remarque.
18	Le Bâton Noir a perdu les pédales, on ne peut plus lui faire confiance. On dit qu'elle a commencé à traquer des membres de sa propre Griseforce. Réfléchissez à deux fois si elle vous propose du travail.
19	Vous avez remarqué comme le temps est étrange en ce moment ? Je parie que c'est un signe. J'en discutais avec mon marchand de légumes hier et il me disait qu'un de ses collègues poissonniers raconte que le quartier Maritime est saturé d'adorateurs du démon.
20	Ces trois dernières nuits, une lumière aurait été aperçue dans la Tour d'Ahghairon. Elle est magiquement scellée depuis des siècles et même le Bâton Noir n'y entre pas. Personne n'aurait pu y entrer n'est-ce pas ?

Cuisinier Ambulant

Une clochette annonce l'arrivée d'un homme qui pousse un chariot de galettes au poisson grillé qu'il prétend être frais de ce matin. Le vendeur, Gerdon, voit et entend beaucoup de choses lorsqu'il parcoure les rues et les personnages peuvent en apprendre beaucoup pour le prix d'une de ses galettes : 2 pc. Si vous avez besoin d'incorporer une rumeur en particulier à votre campagne, c'est l'occasion idéale. Sinon, lancez le dé sur la table des Rumeurs Aquafondiennes pour découvrir ce qu'il a à raconter.

Cultistes

Alors qu'ils passent par la Cité des morts, les personnages perçoivent des chants tout proches. S'ils cherchent leur source, ils surprennent un groupe de six **membres de secte** au beau milieu d'un rituel religieux. Ils sont assemblés autour d'une stèle retournée, sur laquelle gisent les restes de ce qui devait être un chat. Si les personnages tentent de les arrêter, les cultistes fuient dans des directions différentes.

Un cultiste capturé tentera de manger sa propre langue en hurlant de douleur pour éviter de trahir sa foi. Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les cultistes sont revenus en nombre, avec cette fois-ci un **fanatique de secte** à leur tête, pour achever la cérémonie.

Pour déterminer la divinité des cultistes, lancez 1d4.

1. Loviatar, Déesse de la Douleur
2. Bhaal, Dieu du Meurtre
3. Malar, Dieu de la Chasse
4. Talona, Déesse de la Maladie et du Poison

Duel Illégal

Deux **nobles** se préparent à se battre en duel illégalement dans la rue. Lancez 1d4 pour déterminer les circonstances de leur querelle :

1. Les nobles se battent pour le cœur d'une jouvencelle qu'ils désirent tous les deux. La demoiselle les regarde avec horreur sur le pas d'une porte.
2. Les nobles veulent mettre fin à une longue et fastidieuse dispute au sujet de la mise jour des règles d'un jeu de

salon auquel ils jouent tous les deux. Puisqu'aucun des deux n'est prêt à faire de compromis, ils ont convenu que seul le sang règlerait la question.

3. Un **noble** a défié son rebelle de fils (un **bandit**) en un duel pour son héritage. Si le fils bat son père, il remporte son dû.
4. Les nobles font semblant de se disputer pour que des passants interviennent. Si les personnages sont impliqués, trois gardes du corps **vétérans** sortent de l'ombre pour les attaquer tandis que les nobles parient sur le vainqueur.

Embouteillages

Une charrette a perdu l'une de ses roues et s'est retournée au milieu de la rue, causant ainsi une longue section d'embouteillages. Les rues bondées de ce quartier comptent désormais comme un terrain difficile jusqu'à ce que la charrette soit réparée.

Les personnages peuvent réparer la charrette en réussissant un test de Sagesse (véhicules terrestres) DD 11. Pour les remercier de leur aide, le conducteur offre aux personnages une petite partie de sa cargaison. Lancez le dé sur la Table des Marchandises Aléatoires pour déterminer la nature de ce présent.

Lancez 1d4 pour savoir pourquoi la charrette a perdu sa roue :

1. La charrette été sabotée par le vilain de l'aventure afin de les mener dans un piège. Si le groupe n'a pas d'ennemi de la sorte, c'est qu'il y a erreur sur la personne ! Deux **malfrats**, un **espion** et un **apprenti magicien** surgissent d'une allée proche et attaquent !
2. La guilde des éboueurs a voulu donner une leçon au propriétaire d'un commerce proche qui ne payait pas ses cotisations mensuelles. Ils ont saboté une charrette remplie de poissons juste devant son entrée. Quatre **malfrats** de la guilde sont actuellement en train d'envoyer des pelletées de poisson aux fenêtres du commerce. Ils attaquent quiconque tente de les en empêcher mais prennent la fuite dès que les points de vie de deux d'entre eux ou plus sont réduis à 0.
3. Quatre **malfrats** appartenant à un gang de petits escrocs soupçonnent la charrette de convoyer de la marchandise illicite pour une organisation rivale. Ils ont tendu une embuscade à son conducteur et sont prêt à le réduire en charpie si les personnages n'interviennent pas.
4. C'est simplement l'essieu qui s'est brisé. Il suffit d'aider le conducteur pour les réparations.

Enfant Possédé

Un enfant d'une dizaine d'années surgit au beau milieu des personnages, il balbutie et son corps est agité de spasme. Ses parents le suivent de près en demandant de l'aide.

Le jeune Eber Vusk est le réceptacle d'un esprit primordial, qui le possède à chaque fois qu'il panique. Si Eber cède à l'esprit, il commence à irradier de la magie aléatoirement (utilisez les statistiques de l'**évocateur**, Annexe 2). Il est possible de calmer l'enfant et de réduire l'influence de l'esprit en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 15. Si les personnages attaquent voire tuent Eber, ils devront en assumer les conséquences devant ses parents et les autorités.

Lever une malédiction peut chasser l'esprit, mais les parents d'Eber n'ont pas les moyens de payer la cérémonie. Des personnages qui lancent eux-mêmes le sortilège ou qui paient les 300 po nécessaires auprès d'un temple pour ce service reçoivent la gratitude éternelle des parents de l'enfant. Si vous tirez deux fois cette rencontre, les personnages croisent de nouveau le chemin d'Eber et de ses parents.

Erreur sur la Personne

Un PNJ prend l'un des membres du groupe pour quelqu'un d'autre. Lancez 1d6 pour déterminer les raisons de cette erreur :

1. Une mère en colère confond le personnage avec le vaurien qui a séduit sa fille. Elle commence à suivre le personnage dans tout le quartier et exige de savoir où est sa fille. Si elle parvient à découvrir où le personnage loge, elle pourrait même louer les services de quelqu'un pour filer le groupe.
2. Le personnage est confondu avec le tire-laine que recherche un **vétéran** du guet.
3. Un garçon de course identifie maladroitement le personnage comme étant le destinataire du gâteau de mariage qu'il doit livrer.
4. Un **assassin** prend le personnage pour la cible qu'il doit éliminer.
5. Un **diablotin** croit que le personnage a été marqué par Asmodée pour le grand mal qui l'habite et qu'il tente d'acheter son âme.
6. Un **noble** éméché prend le personnage pour l'un de ses domestiques et commence à lui donner des ordres.

Expérience Détraquée

Un incident inattendu a permis la fuite d'une effrayante création de la maison des Mains inspirées. L'expérience détraquée cause des ravages dans les rues, pourchassée par 1d4 **acolytes** ! Lancez 1d4 pour savoir ce qu'ils traquent :

1. Une **horreur casquée** est déterminée à causer le plus de dégâts possibles. Son armure est chauffée à blanc, sortant à peine des forges. Une créature qui touche l'horreur avec une arme de mêlée subit 3 (1d6) dégâts de feu.
2. Un **garde animé** se déplace tout droit en direction d'un lieu aléatoire du quartier Marchand, sans se soucier de ce qui se trouve sur son chemin, qu'il s'agisse des gens, de chariots, de maisons ou de murs. L'un des **acolytes** agrippe une amulette de contrôle cassée entre ses mains.
3. Quatre **gargouilles** terrorisent le voisinage en attrapant des passants pour les relâcher le plus haut possible dans les airs, tout en gloussant de façon insensée.
4. Un t**apis étrangleur** se faufile entre les devantures des magasins dans le but de prendre et de transporter le plus d'objet possible. Le tapis étrangle toute créature qui tente d'arrêter son travail, du cheval au piéton.

Fauteurs de Troubles Avinés

Les personnages croisent le chemin de deux **berserkers** membres de la Tribu du Sanglier Noir grandement alcoolisés. L'un d'eux rentre dans un personnage déterminé au hasard et le prend bien entendu comme une offense. Le personnage offensant doit réussir un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 15 pour le calmer. Si le personnage propose de se faire pardonner autour d'un verre, le test est fait avec l'avantage. Sur un échec, le berserker lui assène un bon coup de poing sorti de nulle part. Si vous tirez cette rencontre de nouveau, utilisez la table des "Factions Aléatoires" pour déterminer l'allégeance des fauteurs de troubles.

Factions aléatoires

d100	Faction	Description
01-02	Aventuriers	Des chercheurs de trésors qui cherchent à se faire un nom en ville
03-04	Tribu du Sanglier Noir	Un gang de barbares du quartier des Docks qui louent leurs services comme videurs et gardes du corps
05-06	Bregan D'aerthe	Mercenaires drows loyaux envers Jarlaxle Baenre
07-08	Tribu du Taureau-élan	Des gangsters du quartier des Docks spécialisés dans la "protection rémunérée" des bateaux accostant en toute illégalité.
09-10	Église de Bane	Des adorateurs du dieu de la peur, de la haine et de la tyrannie.
11-12	Église de Cyric	Des adorateurs du dieu des mensonges et de la querelle.
13-14	Église de Loviatar	Des adorateurs de la déesse de l'agonie.
15-16	Église de Shar	Des adorateurs de la déesse des ténèbres.
17-18	Église de Talos	Des adorateurs du dieu des tempêtes et de la destruction.
19-20	Église d'Umberlie	Des adorateurs de la cruelle déesse de la mer.
21-22	Guet municipal	Membres du Constabulaire d'Eauprofonde
23-24	Culte de l'Entropie	Des cultistes qui vénèrent une lointaine divinité de l'annihilation
25-26	Culte de la Terre Noire	Des cultistes qui vénèrent Ogremoth, le Prince du Mal Élémentaire de la Terre.
27-28	Culte de la Vague Brisée	Des cultistes qui vénèrent Olhydra, la Princesse du Mal Élémentaire de l'Eau
29-30	Culte du Dragon	Des cultistes qui vénèrent les dragons
31-32	Culte de la Flamme Éternelle	Des cultistes qui vénèrent Imix, le Prince du Mal Élémentaire du Feu.
33-34	Culte de la Haine Hurlante	Des cultistes qui vénèrent Yan-C-Bin, le Prince du Mal Élémentaire de l'Air.
35-36	Enclave d'Émeraude	Une alliance de druides et de rôdeurs ayant fait le serment de protéger la nature des forces du mal.
37-38	Enclave de Magie Rouge	Des magiciens Thayens souvent impliqués dans la contrebande d'esclaves à Port-crâne.
39-40	Écucrocs	Une ligue de Lycanthropes et de d'autres monstres d'alignement bon qui ont jurés de combattre le mal.
41-42	Poings d'Hextor	Des brutes mercenaires qui vendent souvent leurs services aux despotes et aux vilains.
43-44	Griseforce	Une ligue de héros dédiés à la protection d'Eauprofonde
45-46	Cavalerie du Griffon	Un corps d'élite de la garde municipale qui patrouille depuis les airs.
47-48	Héritiers d'Halaster	De sombres arcanistes formés dans une académie cachée dans les entrailles de Montprofond.
49-50	Ménestrels	Une organisation secrète dont les membres ont juré de renverser les tyrans et de combattre les forces du mal.
51-52	Maison Cassalantre	Des agents de la maison Cassalantre, une famille de nobles corrompus par le diable.
53-54	Vaisseau Iluskien	Un cargo en provenance de Luskan appartenant à l'un des gangs majeurs de la ville.
55-56	Chevaliers de l'Écu	Des sapeurs de savoir qui veulent le pouvoir et la fortune en manipulant l'information.
57-58	Alliance des Seigneurs	Une coalition des nobles du Nord qui ont juré de s'unir contre le mal
59-60	Ligue de l'Éclair Luminescent	Une cabale d'ensorceleurs de la magie sauvage
61-62	Mercenaires	Une des nombreuses compagnies de mercenaires qui exercent en Eauprofonde
63-64	Ordre du Gantelet	Un groupe soudé de paladins et de clercs, unis par leur ferveur religieuse pour écraser les forces du mal.
65-66	Peuple du Sang Noir	Une ligue très étendue de lycanthrope adorateurs de Malar
67-68	Pirates	Des pillards des mers sans foi ni loi fraîchement débarqués pour dépenser leur butin en grogs.
69-70	Rats Pestiférés	Une ligue de voleurs rat-garous active dans les contrées du Mitan Occidental et le Nord
71-72	Écharpes Rouges	Des justiciers de l'ombre qui cherchent à rétablir la justice là où les autorités ne le peuvent.
73-74	Savants de la Marée Sombre	Des esclaves humanoïdes qui servent d'outils à des aboleths cachés dans les égouts de la ville.
75-76	Serpents des Égouts	Des gangsters gobelins qui se faufilent hors de Port-crâne pour voler et assassiner des citoyens.
77-78	Voleurs de l'Ombre	Une mafia puissante qui tente de reprendre le contrôle d'Eauprofonde.
79-80	Tel Teukiira ("Les Étoiles de Lune")	Des agents infiltrés qui servent le Bâton Noir en arrachant le mal à la racine.
81-82	La Confluence	Une société secrète de demi-dragons qui cherchent à débarrasser la ville des changeurs de formes.
83-84	L'Association des Krakens	Un groupe de mages et de voleurs qui servent un maître kraken dans l'ombre.
85-86	L'Invisible	Un consortium d'assassins et de voleurs changeurs de formes.
87-88	Seviteurs d'Artor Morlin	Des serviteurs du vampire aquafondais Artor Morlin, le Baron du Sang.
89-90	Compagnie des Anarchistes d'Ombreterre	Des rebelles anarchiques qui ont juré de mettre à bas le status quo tyrannique de l'Ombreterre.
91-92	Rats des Quais	Un gang de kobolds qui sévit dans les bidonvilles du quartier des Docks
93-96	Guilde de Xanathar	Les serviteurs monstrueux du Xanathar, engagés dans le vol, l'extorsion et l'esclavage.
97-00	Zhentarim	Un réseau de mercenaires sans scrupules engagés dans une guerre de rue avec la Guilde de Xanathar.

Fantôme

Des rumeurs circulent selon lesquelles l'esprit d'un jeune garçon hanterait la Cité des morts. Lorsque les personnages se promènent dans le grand cimetière, ils rencontrent cet esprit sous la forme d'un **fantôme**. L'enfant s'exprime dans une forme archaïque de chondathien et il n'a nulle conscience de sa mort ni des circonstances dans lesquelles elle aurait pu advenir. L'enfant est à la recherche de sa mère, « Shafkii », qu'aucune recherche dans les registres officiels ne permet de retrouver. L'esprit est incapable de quitter le cimetière et disparait une heure après son apparition.

Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les personnages tombent de nouveau sur l'esprit. S'il a été détruit ou s'il a trouvé le repos, les personnages rencontrent un nouveau fantôme de votre invention.

Festival

Les personnages tombent sur la parade bruyante d'un festival qui progresse lentement dans les rues bondées de la ville. Lancez 1d3 pour découvrir ce qu'il se passe :

1. Deux quartiers sont en compétition. L'objectif est de marquer un but dans le quartier adverse avec une solide balle en argent. Ce jeu violent n'a qu'une seule règle : Il est interdit de bouger en possession de la balle. Si les joueurs décident de participer, le premier personnage du groupe qui réussit quatre tests consécutifs de Force (Athlétisme) DD 15 marque le but gagnant. Pour chaque échec, le personnage encaisse 2 (1d4) dégâts contondants à cause des coups et des chocs collatéraux des autres joueurs.
2. Une petite échoppe de restauration de rue prend feu, et les flammes se propagent sur les voiles peintes du char d'un festival passant par là. Les flammes enveloppent le char, menaçant de brûler vifs les artistes qui dansent sur son toit.
3. Des danseurs aux costumes très élaborés tentent de convaincre le groupe de se joindre à leur spectacle. Si un personnage les rejoins et qu'il réussit un test de Charisme (Représentation) DD 15, le groupe attire l'attention d'un chasseur de talents qui invite les personnages à se rendre au Carnaval des Sirènes pour une audition auprès de Zardoz Zord (voir le chapitre 7 de *Waterdeep: Le Vol des Dragons*, « L'Automne du Maestro»).

Foule En Colère

1d4 agitateurs **malfrats** mènent une foule en colère de 2d12 **roturiers** dans les rues, scandant des slogans politiques, vandalisant les devantures des commerces ou causant simplement du désordre. Lancez 1d4 pour déterminer qui ils sont :

1. Des voyous de la guilde des bouchers traînent un fabriquant de tourtes halfelin à travers les rues. Pour le punir d'avoir vendu des œufs farcis au porc sans autorisation, ils l'ont enduit de beurre et roulé dans de la chapelure et du hachis.
2. Des conducteurs frustrés de la confrérie des conducteurs de chariots et de carrosses bloquent la rue pour protester contre la popularité grandissante des omnibus. Les conducteurs sont en train de renverser l'un de ces véhicules au moment où les personnages arrivent, à la grande consternation de ses passagers.
3. Des commerçants manifestent contre la "Levée Portière", une proposition de loi visant à taxer les propriétaires de commerces selon le nombre de portes dont dispose leur



bâtiment. Les manifestants vandalisent les portes des commerçants qui refusent de donner pour leur cause.

4. De jeunes agitateurs protestent contre l'anonymat accordé aux Seigneurs d'Eauprofonde. Ils encerclent quiconque porte un masque et tentent de le lui retirer du visage. Ironiquement, ces agitateurs portent des masques pour éviter les problèmes avec les autorités.

Funérailles

Les personnages tombent sur des funérailles, Lancez 1d3 pour déterminer ce qu'il se passe :

1. La cérémonie est effectuée en l'honneur d'un officier du guet tué dans l'exercice de ses fonctions alors qu'il tentait d'arrêter des aventuriers saouls. 3d6 **roturiers**, 3d6 **gardes**, 1d6 **vétérans** et 1 **prêtre** sont en présence. Ils dévisagent tous ceux qui ressemblent à des aventuriers avec mépris et dégoût.
2. Un groupe de gangster se fait passer pour un cortège funèbre dans le but d'exhumer le corps d'une ancienne camarade pour récupérer une carte au trésor et un anneau d'une valeur de 100 po avec lesquels elle a été enterrée. Un **maître-voleur** observe tandis qu'1d6 **malfrats** creusent.
3. Une compagnie d'aventuriers nommée les Fils du Nord rendent un dernier hommage à leur défunt compagnon avec quelques bouteilles de vin. Les derniers membres de cette compagnie sont le Seigneur Humphren Vivelame (**chevalier** humain), Silandra (**mage** elfe du soleil), Tala Piedvelu (halfeline pied léger **prêtresse** de Cyrrollalee), et Ruc Défensebrisée (**berserker** demi-orc). Ruc est particulièrement affecté par ce décès et il éprouve le besoin de se battre. Ses amis tenteront de l'empêcher de provoquer les personnages mais ils se joindront à lui si une bataille s'engage.

Gardien de Cimetière

Melvyn Wake, un vieux gardien de cimetière humain, approche les personnages avec une étrange histoire à leur raconter. Il leur parle d'une partie du cimetière que personne ne visite, et dont le sol est devenu particulièrement boueux. De plus, une odeur de putréfaction y flotte dans l'air. Melvyn a bien trop peur pour enquêter lui-même et implore les personnages de le faire à sa place.

Lancer le sortilège *détecter la magie* sur la zone révèle qu'une puissante magie nécromantique est à l'œuvre ici. Si les personnages décident de creuser, ils découvrent quelque chose d'étrange.

Chaque fois que vous tirez cette rencontre, Melvyn informe les personnages qu'une nouvelle partie du cimetière est affectée par la putréfaction. Lancez 1d4 pour en déterminer la nature

1. Un charnier peu profond contenant les corps de vingt enfants. Si la cause de leur mort est impossible à établir, on remarque en revanche que chacun des enfants arbore une étrange marque dans le dos : il s'agit de trois triangles inversés agencés de façon à former un triangle plus grand. Un test réussi d'Intelligence (Religion) DD 17 permet d'identifier cette marque comme étant le symbole infernal d'Asmodée
2. Un sarcophage de pierre noire contenant des restes squelettiques baignant dans un liquide rouge gras et puant. Sur le front du squelette se trouve une tiare en étain sur laquelle est inscrite une rune qu'un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 13 permet de traduire par « patience ». Si on la retire, une **âme-en-peine** se forme depuis l'infâme liquide et attaque quiconque détient la tiare.
3. Une lourde dalle de pierre recouvre l'entrée d'une crypte jusqu'alors inconnue. À l'intérieur, un cercueil de verre contient le corps parfaitement préservé d'une magnifique femme chultaise dans la quarantaine. Il n'y a aucune indication ni aucun indice sur son identité et la crypte n'est mentionnée dans aucun registre officiel.
4. Les personnages déterrent un orbe de pierre noire parfaitement lisse de la boue suintante. La magie de divination ne livre aucune information à son sujet, mais toute créature qui garde l'orbe en sa possession pendant une décade est hantée par des rêves dans lequel une boue noire et puante est en train de la noyer. Tous les matins, lancez un dé. Si le résultat est impair, le personnage doit réussir un test de Sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être affecté par une folie passagère (voir « Folie » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Gouffre

Une partie mal entretenue de la rue s'écroule sous un personnage déterminé aléatoirement. La victime doit réussir un test de Sauvegarde de Dextérité DD 13 où tomber dans les égouts en contrebas. Lancez 1d4 pour déterminer ce qui arrive ensuite :

1. Le personnage tombe dans une rivière de mélasse puante et est emporté par le courant. Tout personnage exposé aux eaux usagées risque d'attraper le gangrenoir (voir l'encadré « Gangrenoir »).
2. Le personnage tombe sur une passerelle en brique et encaisse 7 (3d6) dégâts contondants.
3. Le personnage se retrouve dans une chambre souterraine utilisée comme une planque par un trio de **malfrats** menés par un **espion**. C'est embarrassant.
4. Le personnage tombe dans un sous-sol recelant une cache de marchandise volée portant la marque d'une grossiste locale. Lancez le dé sur la table des Marchandises Aléatoires pour déterminer de quoi il s'agit. Si les personnages rendent la marchandise à sa propriétaire, elle leur offre 25 po et une *potion de soins*. Les personnages qui conservent la marchandise s'attirent les foudres d'un petit gang de voleurs local qui pourrait chercher à se venger plus tard.

Guerre de Gangs

Une violente bataille s'annonce. Deux factions rivales s'affrontent dans la rue, ou l'une des deux prépare une embuscade pour son ennemi. Dans les deux cas, le sang va couler à flot !

Lancez deux fois le dé sur la table des Factions Aléatoires pour déterminer les belligérants (relancez si l'affrontement vous semble improbable). Un groupe classique est constitué de 2d4 membres : **acolytes**, **apprenti magiciens**, **bandits**, **capitaines bandits**, **membres de secte**, **fanatiques de secte**, **druides**, **gobelins**, **gardes**, **kobolds**, **nobles**, **prêtres**, **éclaireurs**, **espions**, **malfrats** ou **rats-garous** selon le cas.

Guerre de Guilde

Les guildes d'Eauprofonde protègent férocement leur

commerce pour le bien de leurs membres. Cela les met souvent en concurrence les unes avec les autres, ou avec d'autres factions de la Cité des Splendeurs. Les personnages sont les témoins d'une bagarre entre deux guildes rivales, dont 2d8 **roturiers** sont impliqués dans chaque camp. Lancez deux fois le dé sur a table des Guildes Aléatoires pour déterminer quelles guildes sont impliquées.

Guildes aléatoires

d100	Guilde
01-02	Guilde des boulangers
03-04	Guilde des charpentiers, couvreurs et plâtriers
05-06	Guilde des plombiers et excavateurs
07-08	Guilde des tonneliers
09-10	Conseil des fermiers épiciers
11-12	Conseil des musiciens, luthiers et choristes
13-16	Guilde des éboueurs
17-18	Confrérie des fabricants d'arcs et de flèches
19-20	Confrérie des conducteurs de chariots et de carrosses
21-22	Confrérie des tenanciers d'auberge
23-24	Confrérie des saleurs, emballeurs et menuisiers
25-26	Confrérie des poissonniers
27-28	Guilde des apothicaires et médecins
29-30	Guilde des bouchers
31-32	Guilde des fabricants de chandelles et falotiers
33-34	Guilde des graveurs fins
35-36	Guilde des souffleurs de verre, des vitriers et des fabricants de lunettes
37-40	Guilde des tailleurs de pierre, maçons, potiers et fabricants de tuiles
41-42	Guilde des fidèles fondeurs et potiers d'étain
43-44	Guilde des maîtres marins
45-46	Guilde des bateliers
47-48	Guilde des joailliers
49-50	Guilde des blanchisseurs
51-52	Ligue des vanniers
53-55	Ligue des tanneurs et écorcheurs
56-60	Ordre loyal des Travailleurs de rue
61-62	Guilde des Capitaines au long cours
63-64	Ordre très attentif des Forgerons de talent
65-66	Très diligente ligue des fabricants de voiles et cordages
67-68	Très excellent ordre des Tisserands et Teinturiers
69-70	Ordre des Cordonniers et Savetiers
71-72	Ordre des maîtres constructeurs navals
73-74	Ordre des maîtres Tailleurs, Gantiers et Merciers
75-76	Guilde des fabricants de selles et de harnais
77-78	Guilde des écrivains publics, scribes et clercs
79-80	Orde solennel des Fourreurs et Tisseurs reconnus
81-82	Splendide ordre des Armuriers, Serruriers et Forgerons de luxe
83-86	Guilde des palefreniers et maréchaux-ferrants
87-88	Guilde des papetiers
88-90	Guilde des cartographes et géomètres
91-94	Guilde des vignerons, brasseurs et distillateurs
95-96	Guilde des des constructeurs de chariots et de carrosses
97-98	Ordre Vigilant des Magistes et Protecteurs
99-00	Guilde des Charrons

Guide

Un guide approche les personnages et leur propose de les accompagner jusqu'à l'un des lieux suivants pour 1 pa. Chacune de ces destinations dispose de sa propre rencontre dans la partie « Rencontres locales ». Lancez 1d6 pour



déterminer le lieu en question :

1. Tour de la Chance (quartier du Château)
2. Académie de musique et des arts de Nouvelle Olamn (quartier du Château)
3. Maison des Héros (quartier Maritime)
4. Autels de la Nature (quartier Maritime)
5. Danseuse de Jade (quartier Sud)
6. Cour du Taureau blanc (quartier Marchand)

Invitation Impie

Un messager approche les personnages avec une invitation de Willifort Crowelle a visiter la Villa Cassalantre (voir le chapitre 6, « Un Été d'Enfer, » dans *Waterdeep : Le Vol des Dragons*). S'ils acceptent, Willifort (un **doppelganger** à l'apparence d'un tieffelin âgé) leur fait faire une visite et lit leurs pensées pour savoir s'ils feraient de bons agents pour les Cassalantre. S'il découvre que les personnages connaissent la *Pierre de Golorr*, il poursuit la visite aussi longtemps que possible afin de découvrir tout ce qu'ils en savent. Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les personnages sont de nouveau invités à la villa, mais cette fois pour dîner avec Victoro et Ammalia Cassalantre.

Journaliste

Kelia Fléau du Froid, une **espionne** elfe du soleil accessoirement journaliste pour le journal La Targe -réputé



pour ses pages au vitriol de toutes sortes sur des sujets locaux- commence à filer les personnages. Kelia a déjà trouvé le prochain gros titre de ses rêves :"Le Fléau des Aventuriers". Si les personnages confrontent la journaliste, elle présente son article comme une histoire centrée sur l'humain avant tout et leur demande de les accompagner pendant quelques jours afin de les observer et de leur poser quelques questions. Dans ses notes, elle n'hésite pas à altérer la réalité pour faire apparaître les personnages sous leur plus mauvais jour.
Si vous tirez cette rencontre de nouveau, le journaliste d'un journal concurrent proposera la même chose au groupe, peut-être avec des intentions tout à fait honorables cette fois ci.

Magistère
Un juge encapé de noir marche dans la rue, escorté par quatre officiers **vétérans** du guet et d'un **apprenti magicien** de l'Ordre Vigilant des Magistes et Protecteurs. Si les personnages transportent des objets magiques, il y a 10% de chances que l'apprenti magicien détecte une perturbation dans la Toile, entraînant une fouille corporelle sur le groupe.

Mal Exhumé
Un prêtre de Jergal a exhumé un artefact maléfique dans la Cité des morts, causant ainsi d'étranges événements dans tout le quartier (pour plus de détails, consultez le lieu 12, « La Maison des Pierres Levées », dans le chapitre suivant). Lancez 1d4 pour savoir comment ces bizarreries se manifestent :

1. 1d6 **squelettes** et 1d3 **zombies** sortent de leur tombe et errent sans but autour du cimetière.
2. Les personnages ont une étrange sensation, comme si quelqu'un avait marché sur leur tombe. La nuit suivante, leurs rêves sont hantés par une étrange pierre verte.
3. Des centaines de corbeaux et d'oiseaux charognards volent en cercle au-dessus de la Cité des morts, recouvrant tout ce qui se trouve en dessous de leur fiente.
4. Une pluie torrentielle inhabituelle déverse des litres d'eau huileuse sur la Cité des morts en quelques minutes. Pour les prochaines 24 heures, les personnages qui ont subi cette pluie deviennent des figures fantomatiques que personne ne peut voir.

Mauvais Pressentiment
Les personnages ont l'étrange sentiment d'être suivi. Lancez 1d4 pour déterminer qui est sur leurs traces.

1. Quatre **malfrats** considèrent le groupe comme une proie facile et attendent l'opportunité d'attaquer. Ils se dispersent et tentent de prendre le groupe à revers.
2. Deux officiers **vétérans** du guet ont filés les personnages pour s'assurer qu'il ne s'agit pas de fauteurs de troubles. Ils les approchent pour les interroger sur leur activité en ville.
3. Un jeune garçon nommé Nihl se cache dans l'ombre avec l'espoir de voir le groupe accomplir quelque chose d'héroïque. Il est facilement repérable et avoue tout si les personnages viennent le trouver.
4. Un serviteur nerveux recherche des aventuriers pour aider son maître. Il dit qu'il se passe d'étranges choses dans la crypte familiale de la Cité des morts. Si les personnages enquêtent, ils réalisent que la crypte est hantée par un **spectre**.

Mendiante
Une halfeline **rat-garou** dans la soixantaine nommée Larca Briqueparure approche les personnages sous sa forme humanoïde et leur demande l'aumône. Si le groupe inclut des halfelins, un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) opposée au test de Dextérité (Discrétion) de Larca a remarqué qu'elle les suit depuis un moment déjà. Larca est en train d'évaluer les personnages dans la perspective d'un recrutement pour les Mépriseurs d'éclat, un gang de rat-garous halfelins dont elle est l'une des membres.

Larca se focalise sur tout personnage halfelin qui possède des compétences en Dextérité ou en Charisme. Elle attend d'avoir l'occasion de pouvoir lui parler en privé, et lui promet un grand pouvoir en échange d'une loyauté sans faille à l'égard de son gang. Qu'il accepte ou non, Larca prend sa forme hybride et tente de mordre le personnage afin de l'infecter de sa lycanthropie.

Si vous tirez cette rencontre à nouveau, un mendiant différent approche le groupe pour demander l'aumône.

Noble Escorté
Quatre serviteurs portent un **noble** au travers de la foule sur un palanquin décoré, escorté par deux gardes du corps **vétérans**. Lancez 1d3 pour déterminer ce qu'il se passe :

1. Pour gagner un pari, le noble demande à connaître « l'avis du commun » au sujet de son apparence. Dès que le noble a posé sa question, ses gardes du corps font discrètement comprendre aux personnages qu'ils feraient bien d'être généreux dans leur opinion. S'ils le critiquent, le noble en colère ordonne à ses gardes du corps de « leur apprendre le respect ».
2. Le noble suspecte sa femme de lui être infidèle. Il offre 100 po aux personnages s'ils sont capables de l'espionner et de revenir avec des preuves de sa culpabilité ou de son innocence.
3. L'un des porteurs s'évanouit. Si les personnages lui viennent en aide, il avoue avoir pris un verre de trop hier soir alors qu'il était de sortie avec sa maîtresse et Mirt l'Usurier. Si les personnages sont polis, le noble leur fournit une lettre de recommandation à présenter à la demeure de Mirt dans le quartier du Château.

Nouvelles à la Criée
Un vendeur de journaux déclame les dernières nouvelles de la Cité des Splendeurs. Choisissez un événement important de votre campagne, adaptez quelque chose de la table des Rumeurs Aquafondiennes ou lancez 1d4 pour déterminer les nouvelles du jour :

1. Dans le quartier du château, des étrangers ont dit avoir été victime de mystérieuses pertes de mémoire : allant de quelques heures à une journée entière. l'Ordre Vigilant des Magistes et Protecteurs mène l'enquête.
2. L'un des personnages est accusé d'être un meurtrier ! Il est incriminé pour l'assassinat d'un noble au cours d'un jeu de hasard, et l'article du journal contient une description très précise de son apparence.
3. Le Carnaval des Sirènes propose un tarif spécial ce soir : Trois entrées pour le prix de deux sur la passerelle avec une consommation gratuite par personne ! Pour plus de détails sur le carnaval, consultez le chapitre 7, « L'Automne du Maestro », de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*.
4. Le vendeur remet un exemplaire gratuit de son journal

entre les mains d'un personnage. Plus loin, le personnage remarque que le journal est daté d'une décade dans le futur ! Quand il se tourne vers le vendeur, il a mystérieusement disparu.

Nuée de Rats

Un jeune cavalier a du mal à contrôler sa monture : le cheval se cabre et manque de renverser son cavalier. Le cheval est effrayé par une **nuée de rats** qui sort des égouts. Si vous tirez cette rencontre de nouveau, les personnages font face à une autre nuée de rats mais ne rencontrent pas de cavalier.

Orc (et tourte)

Un orphelin maigre et échevelé pleure à chaudes larmes sur le trottoir. Quand on l'interroge, il dit qu'un méchant orc lui a volé sa tourte au porc. Lancez 1d3 pour connaître la vérité :

1. l'**orc** est à l'angle de la rue, dans une ruelle étroite et sale. Il est sans domicile, il a faim et il est sur le point de dévorer la tourte. S'il est menacé, 1d4 orcs sans abris viennent à son aide armés de battes improvisées.
2. l'**orc** est impeccablement vêtu et parle un parfait commun. Il prétend être journaliste et dit que l'enfant l'a menacé de « l'avoir » quand il a refusé de partager sa tourte avec lui.
3. Il n'y a ni orc, ni tourte. L'enfant est un **enchanteur** déguisé qui attire les aventuriers dans des endroits tranquilles, leur lance un sort de *sommeil*, et transforme ensuite ses victimes endormies en **orc** ! S'il parvient à duper les personnages, ils réaliseront que le sort dure 24 heures, après quoi ils retrouveront leur apparence normale.

Otyugh

Les personnages remarquent une foule rassemblée autour d'un inventeur (**apprenti magicien**) gnome, Palabar Horcus-Porcus, qui pousse une énorme boîte en fer montée sur quatre roues, de long en large d'une place recouverte de crottin. Le crottin est aspiré par des trous situés sous la boîte qui remue, s'agite et tremble à mesure que Palabar la déplace et qu'il vante à la foule les mérites de sa nouvelle invention : le ramasse-crottin !

Alors que le gnome s'apprête a révéler le prix de sa création, la boîte s'ouvre avec fracas et la véritable « magie » du ramasse-crottin est révélée. Un **otyugh** affamé, que Palabar a attrapé dans les égouts, se libère de sa prison pour s'en prendre à la foule ! Si les personnages interviennent, l'otyugh se bat jusqu'à la mort. Pour les remercier -et acheter leur silence- Palabar offre deux *parchemins magiques de déguisement*.

Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les personnages sont attaqués par un autre otyugh qui vit dans la décharge du quartier.

Pari Risqué

Deux **berserkers** et un **gladiateur** jouent à un dangereux jeu de dé. Si un personnage montre de l'intérêt, les joueurs lui proposent une chaise mais le prévienne que les paris sont risqués. Celui qui obtient le score le plus petit à ce jeu doit couper sa propre main gauche, tandis que le vainqueur remporte les mises. Le gladiateur transporte une *potion de soins majeurs* pour éviter que le perdant ne saigne à mort.

Si un personnage rejoint la partie mais qu'il décide plus tard d'arrêter le jeu ou s'il refuse le gage du perdant, les trois joueurs en colère décident de lui donner une bonne leçon Si vous tirez cette rencontre de nouveau, les personnages rencontrent le même groupe. Ils n'ont plus de mains et mettent leurs pieds en gage à la place.



Patrouille
Une patrouille du guet municipal marche dans la rue. Elle est composée de cinq **gardes** du guet et d'un officier vétéran. Si les personnages ont commis un crime, ils doivent réussir un test de Charisme (Supercherie) contre le score de Perspicacité passif (10) du vétéran pour éviter d'attirer l'attention. Même si les personnages respectent la loi, il y a 25% de chances que le guet les arrête pour les questionner.

Pèlerins
Des pèlerins en tenue de voyage parcourent les rues de la ville en chantant des prières à leur divinité. Ils encouragent les passants à se joindre à eux pour visiter l'un des temples suivants, qui disposent tous de leur propre rencontre dans la partie « Rencontres locales ».

Lancez 1d6 pour déterminer leur destination :

1. Temple de la Seldarine (Lieu 9, quartier du Château)
2. Maison des Mains inspirées (Lieu 22, quartier Maritime)
3. Tours de l'Aube (Lieu 8, quartier du Château)
4. Maison des Merveilles (Lieu 18, quartier Maritime)
5. Temple de la Beauté (Lieu 23, quartier Maritime)
6. Source du Savoir (Lieu 3, quartier du Château)

Percepteur
Quatre **gardes** vétérans à cheval escortent un carrosse blindé dans le quartier. À l'intérieur un **noble** percepteur d'impôt agrippe un coffre-fort d'acier contenant les taxes du quartier. Le coffre-fort contient 2d6 x 100 po, et quiconque est pris en train de le voler est condamné à un an de travaux forcés selon la section II du Code pénal.

Pickpocket
Un **bandit** bouscule « accidentellement » l'un des personnages et tente d'alléger sa bourse. Faites faire un test de Dextérité au bandit opposé à la Perception passive du personnage. Si c'est un succès, le bandit lui vole un peu d'argent ou un objet de peu d'importance. Lorsque le personnage réalise qu'il a été volé, il peut tenter un test d'Intelligence (Perspicacité) pour se rappeler du visage du voleur.

Pince à Bateau
Selon les dures lois maritimes d'Eauprofonde, c'est un crime pour un marin que de se désengager de son service s'il a signé un contrat d'embarquement sur un bateau. Une « pince » est un criminel rémunéré qui use de violence et de coercition pour forcer les marins à s'engager sur un bateau de marchandise à l'équipage réduit.

Lancez 1d3 pour déterminer la façon dont les personnages rencontrent leur pince :

1. Un **vétéran** amical offre sa tournée si les personnages l'accompagnent à la taverne locale. Il ajoute discrètement de la torpeur (voir « Poisons » au chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*) dans leurs verres et force ceux qui ont succombé à ses effets à signer un contrat d'embarquement.
2. Les personnages remarquent une paire de **malfrats** en train de harceler un marin ivre afin qu'il signe leur contrat.
3. L'**espion** d'un négociant local remet une lettre anonyme entre les mains d'un personnage. Elle promet un « déchaînement de violence sur toute sa famille plus terrible que tous les chiens de l'enfer » si le personnage ne signe pas un contrat d'embarquement. Il s'agit de toute évidence d'une erreur de destinataire, mais les personnages n'ont guère besoin de le savoir !

Porté Aux Nues
Le vainqueur d'une compétition de quartier est porté sur les épaules d'une foule en délire jusqu'à la Maison des Héros dans le quartier Maritime. Des personnages qui montrent leur intérêt pour cet événement apprennent la date de la prochaine compétition de quartier et la façon de s'y inscrire. Consultez les rencontres “Festival” et “Course de Rue” pour obtenir des détails sur des exemples de compétitions.

Poissard
Un aventurier malchanceux arrête les personnages pour leur demander la direction de la Tour de la Chance. Si vous avez besoin d'introduire un nouveau personnage ou de faire intervenir un PNJ, cette rencontre est l'opportunité qu'il vous faut. Sinon, les aventuriers entendent une histoire tirée sur la table des Rumeurs Aquafondiennes avant de reprendre leur chemin.

Pot de Chambre
Le propriétaire d'une maison de ville évacue la “boue nocturne” d'un pot de chambre depuis le deuxième étage. Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité DD 10 où se retrouver recouvert d'un contenu écœurant.
Lancez un d4 pour savoir qui a vidé le pot :

1. Une femme de chambre au service d'un riche avocat. Son maître abuse d'elle et bombarder les passants est l'un de ses rares plaisirs.
2. Un **espion** membre de la Guilde de Xanathar. Si les aventuriers se plaignent de ce comportement, il arbore un sourire narquois et leur répond :”Vous ne savez pas à qui vous avez affaire.”
3. Une fabricante de jouets qui avait la tête ailleurs. Elle est sincèrement désolée de son action et s'excuse auprès des personnages s'ils viennent la trouver. Elle leur offre même un ingénieux jouet mécanique pour se faire pardonner.
4. Un **kenku** membre des Écharpes Rouges. Il leur propose de faire nettoyer leurs vêtements et tente de les recruter pour les Écharpes Rouges.

Procession Religieuse
Une procession religieuse avance dans la rue en direction des personnages. Lancez 1d4 pour déterminer qui ils sont.

1. Huit adorateurs d'Illmater font la quête pour nourrir les pauvres. Un personnage qui leur fait un don généreux gagne l'inspiration.
2. Quatre suivants de Mystra marchent dans la rue en lançant des sorts pour célébrer la générosité de leur déesse. Les **acolytes** utilisent *thaumaturgie* et d'autres sortilèges sans dangers pour divertir la foule. Depuis sa cachette, un **apprenti magicien** Thayen cible un badaud avec un *trait de feu* de façon à ce qu'il est l'air d'avoir été lancé par les religieux. À moins que les personnages ne parviennent à découvrir le véritable coupable, la foule se jette sur les croyants.
3. Un cortège funéraire mené par un **prêtre** de Kelemvor et deux **acolytes** avance dans la rue. Le défunt était un artiste très aimé en ville, et son cortège est suivi de nombreux fans. Des membres du Zhentarim de Manshoon

espèrent pouvoir voler les membres les plus riches de la procession. Ils animent donc le corps du défunt en un **nécrophage**. Lorsqu'il émerge du cercueil, 3d6 **bandits** Zhents attaquent la foule.
4. Huit acteurs habillés de façon hétéroclite arpentent les rues en faisant des tours, du jonglage et des acrobaties. Ils portent les symboles de Tymora mais sont secrètement des **membres de secte** du Mal Élémentaire désireux de semer le chaos en ville. Lorsqu'ils jugent le moment opportun, ils se lancent dans une attaque mortelle avant de retirer leur déguisement afin de se fondre dans la foule paniquée.

Racketteurs

2d4 **malfrats** accostent le groupe en le menaçant d'une sévère correction si les personnages ne donnent pas toutes leurs possessions. Les malfrats donnent tout l'argent qu'ils pourront trouver au vieux clerc qui dirige l'orphelinat du temple dans lequel ils ont été élevés (voir lieu 27, « L'Hospice de Saint-Laupsenn », dans les « Rencontres locales »). Si les personnages battent les malfrats, le prochain groupe de racketteurs qu'ils rencontreront ne sera pas aussi charitable.

Refoulements d'Égouts

Le vaste réseau d'égouts d'Eauprofonde transporte non seulement les déchets organiques, mais il constitue aussi une autoroute secrète sous la ville. Il arrive souvent que les égouts soient saturés et qu'ils se déversent dans les rues par des tuyaux ou des regards.

Lancez 1d4 pour savoir qui (ou quoi) émerge de l'obscurité. Toute créature encaissant des dommages au cours de cette rencontre risque d'être infectée par le gangrenoir, une maladie provenant des égouts d'Eauprofonde (voir l'encadré « Gangrenoir »).

1. Un raz de marée d'eaux usées sort des égouts ! Toutes les créatures dans le passage doivent réussir un test de Sauvegarde de Dextérité DD 12 où se retrouver à terre avec le risque de contracter le gangrenoir.
2. Un groupe de 1d6 **bandits** fuient un **crocodile géant**. Utilisez la table des Factions Aléatoires pour déterminer leur allégeance.
3. Des déchets jonchent la rue suite à un récent refoulement d'égouts. Lancez le dé sur la table des Marchandises Aléatoires pour voir si quelque chose reste à sauver, mais quiconque s'en empare s'expose au gangrenoir.
4. Une horde de 2d10 **zombies** s'échappe d'une brèche dans le réseau d'égout.

Réfugiés

Un groupe de réfugiés en loques erre dans les rues, à la recherche d'un lieu où se reposer. Ils pourraient être des fugitifs de Luskan, des esclaves galériens mutinés, des villageois dont on a pillé la maison, ou qui que ce soit d'autre en recherche d'un abri. Nouvellement arrivés en ville et ne disposant que de peu de moyens, ils demandent prudemment aux personnages la direction du temple le plus proche.

Si les personnages font leur maximum pour leur venir en aide, les réfugiés offrent leurs services en cas de besoin. Une fois nourris et reposés, ils peuvent fournir 1d3 **gardes** pour appuyer les personnages le cas échéant.

Si vous tirez cette rencontre de nouveau, les réfugiés appartiennent à une faction qu'il pourrait être dangereux de fréquenter. Lancez le dé sur la table des Factions Aléatoires pour savoir à qui va leur allégeance.

Gangrenoir

Le gangrenoir est une maladie qui couve dans les égouts d'Eauprofonde et dans les amas d'ordure de la Coline du Rat. Ses effets sont transmis par exposition aux déchets des égouts ou aux créatures qui y rôdent comme les rats et les otyughs.

Quand une créature humanoïde est mordue par une créature infectée par le gangrenoir, ou lorsqu'elle passe une minute en contact avec de la souillure ou des abats contaminés par la maladie, elle doit réussir un test de Sauvegarde de Constitution DD 12 ou être infecté.

Si des déchets contaminés sont perturbés par le fait de creuser, de lancer un sort explosif, par le feu ou le combat, chaque créature située dans une zone de 9 mètres alentours doit faire un test de Sauvegarde immédiate pour éviter l'infection.

Les symptômes du gangrenoir se manifestent en 1d3 jours sur un sujet infecté. Ces symptômes comprennent une respiration difficile accompagnée d'un sifflement grinçant ainsi que de grandes taches noires apparaissant sur la peau. Une créature infectée encaisse un niveau de fatigue et ne regagne que la moitié des points de vie normaux pour chaque dé de vie dépensé. En outre, un long repos ne lui permet pas de regagner de points de vie.

À la fin de chaque repos long, une créature infectée doit faire un test de Sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle encaisse un niveau de fatigue. Sur une réussite, son niveau de fatigue baisse d'un cran. Si un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau de fatigue de la créature a 0, elle n'est plus infectée par le gangrenoir.

Rejetons des Mers

Le groupe remarque 2d4 **rejetons des mers** sortant de l'eau qui entrent dans un bâtiment des Docks. À l'intérieur se trouve Silett Nacrebleu, un **prêtre du kraken** humain qui a trahit la guenaude aquatique Agges Siltsip et lui a volé une perle magique. Agges a envoyé ses rejetons pour retrouver sa perle et punir Silett.

S'il est secouru, Silett tente de persuader les personnages de traquer Agges à grand renfort de tout mensonge qui puisse les motiver. Silett transporte 200 po de coraux sculptés et la *perle de pouvoir* de la guenaude.

Si vous tirez cette rencontre de nouveau, les personnages tombent sur Agges la **guenaude aquatique** qui est à la recherche de sa perle accompagnée de 1d4 **rejetons des mers**.

Remède de Charlatan

Un marchand, debout sur une caisse à fruit, brandit un tonique coloré qu'il prétend être la cure à tous les maux. Il vend son tonique 20 po mais peut descendre à 5 po. Il y a 10% de chances que le tonique fonctionne comme une *potion de vitalité*, mais sinon il n'a aucun effet.

Seigneur Masqué

Dans un tonnerre de sabots, un fiacre décoré passe dans lequel on distingue un **noble** masqué derrière la soierie des rideaux. Il regarde les personnages avec intérêt tandis que le fiacre poursuit son chemin.

Si vous tirez cette rencontre de nouveau, le Seigneur masqué suspecte les personnages de le suivre et ordonne à trois **malfrats** de les passer à tabac pour leur tirer les vers du nez.

Tire-laine en Fuite

Un tire-laine (un **espion**) en fuite glisse une gemme volée d'une

valeur de 50 po dans la poche de l'un des personnages. Tout membre du groupe doté d'une Perception passive de 11 ou plus remarque l'action du malandrin.

Peu de temps après, une patrouille de quatre **gardes** du guet arrive sur place. Si le personnage tient la gemme en main, les gardes le voient et s'approchent de lui, matraque au poing ! Les gardes peuvent être convaincus de l'innocence du personnage si la gemme leur est remise et si le joueur réussit un test de Charisme (Persuasion ou Tromperie) DD 13. Sinon, le personnage doit rendre la gemme et payer une amende de 50 po afin d'éviter des poursuites judiciaires plus grave encore.

Si vous tirez de nouveau cette rencontre, les personnages remarquent un autre tire-laine fendant la foule, mais qui ne glisse aucune gemme cette fois-ci.

Trafiquants

Un gang de 1d4 (4) **bandits** trafiquants décharge un chariot de contrebande dans un entrepôt proche. En apercevant les personnages, ils leurs disent de circuler et leur conseillent d'oublier ce qu'ils ont vu. Si les personnages passent leur chemin, l'un des bandits les suit pour savoir si les personnages ne vont pas les dénoncer au guet.

Lancez 1d3 pour savoir ce que le chariot contient :

1. Cinq caisses d'un whisky tethyrien millésime d'une valeur de 100 po chacune.
2. Quinze enfants halfelins prévus pour être vendus comme commis de cuisine.
3. Des journaux d'une gazette à scandales qui menace de dévoiler les preuves irréfutables de collusions inacceptables entre des criminels connus et certains membres de la noblesse.

Vague de Bière

Dans une brasserie proche, un fermenteur plein de bière explose et des centaines de litres d'élixir doré se déversent dans les rues ! La soudaine inondation met en danger un ou plusieurs des habitants !

Lancez 1d4 pour déterminer qui est affecté ou choisissez parmi les quatre options suivantes :

1. La vague de bière a emporté un jeune garçon loin de sa mère et le précipite vers un regard à 18 mètres du groupe. Un personnage qui patauge jusqu'à la bouche d'égout et réussit un test de Force (Athlétisme) DD 9 parvient à arracher l'enfant aux flots éthyliques avant qu'ils ne l'emporte dans les égouts.
2. Une patrouille de trois **gardes** du guet était en train d'arrêter une criminelle lorsque la bière a envahi les rues. La **bandit** en a profité pour prendre la fuite et court en direction des personnages. S'ils capturent la fugitive, ils reçoivent les remerciements du guet. S'ils l'aident à s'échapper au contraire, elle pourrait bien leur rendre la pareille au moment où ils s'y attendront le moins.
3. Le chariot de fleurs d'une vieille dame a été renversé par la marée de bière. Si le chariot est sauf, toutes les fleurs sont perdues... avec son gagne-pain. 5 po lui suffisent pour se réapprovisionner et pour exprimer toute sa gratitude. Alternativement, les personnages pourraient tenter de trouver le propriétaire de la brasserie et lui demander une indemnisation pour la vieille dame sur un test réussi de Charisme (Persuasion) DD 15.
4. La marée de bière se dirige vers les personnages ! S'ils réussissent un test de Dextérité (Acrobatie) ou de Force



(Athlétisme) DD 9, ils parviennent à s'écarter à temps ou à s'agripper au poteau le plus proche. Ceux qui échouent sont balayés dans la rue et encaissent 3 (1d6) dégâts contondants pour finir par être recouverts de bière collante à demi fermentée.

Vaisseau Saisi

Un navire a défié la guilde des maîtres marins en tentant de décharger sa cargaison sans leur approbation. En vertu de la loi de la guilde, le vaisseau a été saisi et 2d4 **malfrats** de la guilde sont occupés à jeter la cargaison par-dessus le bord. Lancez le dé sur la table des Marchandises Aléatoires pour savoir ce que le vaisseau transportait.

Victime d'un Meurtre

Les personnages découvrent le corps d'un citoyen assassiné. Lancez 1d3 pour déterminer qui ils trouvent :

1. Une odeur de la viande avariée s'échappe d'une barrique abandonnée. Le corps du jeune mâle nain qui gît à l'intérieur porte des marques de strangulation. Dans sa botte se trouve une pochette de cuir qui contient le message suivant : « Ixia, 517 avenue d'Eauprofonde, viens seul. »
2. Les morceaux d'une statue d'elfe particulièrement réaliste gisent dans une ruelle proche. Une fois les morceaux rassemblés, elle représente une jeune femelle saisie d'horreur qui ne porte qu'une chaussure. Une chaussure similaire trempe dans une flaque de boue non loin, mais qui n'est pas en pierre !
3. Le corps exsangue d'une halfeline est retrouvé sur le pas d'une porte. Un examen rapide du corps révèle deux blessures dans son cou, comme deux piqûres d'aiguille. La halfeline tenait une grappe de raisin fraîche quand elle est morte.

Vif-acier

Un **vif-acier** chargé d'une mission urgente fend la foule des citoyens. Des personnages qui sont à la recherche d'une telle créature au cours du chapitre 3 de *Waterdeep : Le Vol des Dragons* sont alertés de son approche grâce à leur détecteur de vif-aciers. L'automate refuse de s'arrêter. Utilisez les règles de poursuite du chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide* si les personnages le prennent en chasse.

Le vif-acier pourrait être Nim, la créature du chapitre 3 de *Waterdeep : Le Vol des Dragons,* ou un autre vif-acier au service d'un maître puissant de la cité. Dans les deux cas, le vif-acier transporte un panier contenant une lettre privée qui révèle accidentellement l'identité d'un Seigneur masqué d'Eauprofonde. Une telle trouvaille peut être vendue 100 po au marché noir.

Voleur de Livre

La Source du Savoir dans le quartier du Château est la plus grande bibliothèque municipale de la cité. Les disciples d'Oghma gardent un œil vigilant sur ses étagères, mais des vols se produisent tout de même. Alors que les personnages se déplacent dans le quartier, ils rencontrent l'un de ces voleurs qui vient à peine de commettre son larcin. Lancez 1d4 pour déterminer qui est ce voleur :

1. Un **acolyte** de Chauntéa sans le sou a dérobé une série de livres de développement personnel sur le thème de la romance dans l'espoir de se préparer à courtiser la fille d'un noble. Lorsque les ouvrages lui échappent et tombent de sous sa toge, le pauvre hère craque et avoue ses pêchers aux personnages.
2. Une **kenku** illettrée offre 5 po aux personnages s'ils lui lisent à haute voix des passages d'un livre sur le vol par propulsion qu'elle vient juste de chaparder. S'ils acceptent, elle devient obsédée par l'idée de piloter un deltaplane et demande aux personnages de l'aider à le construire.
3. Un **apprenti magicien** arrache et dévore les pages d'un livre de la bibliothèque tandis que cinq **acolytes** d'Oghma le poursuivent dans la rue. L'apprenti dérangé est persuadé qu'il doit consommer la connaissance pour réellement la comprendre.
4. Un **bandit** halfelin tente de fourguer "Le Livre de Sorts d'Halaster Sombrepecape" pour 50 po. Si ce livre n'est certainement pas ce qu'il prétend, il est bien la propriété de la bibliothèque et traite d'une théorie hérétique sur les origines de la magie sauvage.

Voleur Halfelin

Lazam, un **maître voleur,** vient juste de dérober un *cierge d'invocation (neutre bon)* dans une maison proche et il cherche à le vendre. Il prétend que le cierge appartient à sa mère malade et que sa vente permettra de régler ses factures médicales. Lazam demande 500 po pour le cierge, mais il est prêt à descendre jusqu'à 75 pour s'en débarrasser rapidement.

Peu de temps après le départ de Lazam, cinq **gardes** du guet arrêtent les personnages et procèdent à une fouille en règle dans le but de trouver le cierge. Si leur fouille est un succès, les personnages sont accusés de vol à moins que ces derniers ne soient en mesure de prouver que Lazam est le vrai coupable. Si vous tirez encore cette rencontre, les personnages aperçoivent de nouveau Lazam dans la foule.

Voyante

Une voyante accoste les personnages. Elle prétend avoir vu une fraction de leur futur, qu'elle se propose de leur révéler pour la modique somme de 5 po. Lancez 1d4 pour déterminer la prophétie :

1. La voyante leur donne un avertissement crypté au sujet de leur prochain ennemi. Les personnages gagnent l'avantage sur leur jet d'initiative pour ce combat.
2. La voyante leur prédit une fin tragique ! Elle a vu juste mais ce n'est pas le bon groupe. Le jour suivant, les personnages entendent parler d'un groupe d'aventurier qui est mort dans les conditions que la voyante avait prédites.
3. La voyante est un escroc dont les prédictions sont orchestrées par ses alliés de la Guilde de Xanathar. Après avoir gagné la confiance des personnages, elle les mène dans une embuscade de la guilde.
4. La voyante prévient les personnages que la mort arrive MAINTENANT du ciel ! Tous les personnages du groupe doivent faire un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15. Sur un succès, ils réalisent que la voyante les trompe. Sur un échec, ils lèvent les yeux au ciel et sont surpris lorsque deux **assassins** de la Maison Cassalantre émergent des ombres pour les attaquer.



Quartier du château
1. Tour du Bâton Noir
2. Château d'Eauprofonde
3. Source du Savoir
4. Palais de la Justice
5. Demeure de Mirt
6. Académie de Nouvelle Olamn
7. Palais d'Eauprofonde
8. Tours de l'Aube
9. Temple de la Seldarine
10. Taverne du Portail Béant

Cité des morts
11. Monument des Guerriers
12. Maison des Pierres levées
13. Tombes des Nobles aux anagrammes

Quartier des Docks
14. Échoppe Royale d'Aurore

Quartier du Champ
15 Taverne de la Fin du quart

Quartier Maritime
16 Champ du Triomphe
17 Maison des Héros
18. Maison des Merveilles
19. Jardin des Sculptures
20. Tour de la Chance
21. Maison de la Lune
22. Maison des Mains Inspirées
23. Temple de la Beauté
24. Autels de la Nature
25. Jardin des Héros

Quartier Nord
26. Maison des Mains bénies
27. Hospice de Saint-Laupsenn

Quartier Sud
28. Hall de Heaum
29. La Danseuse de Jade

Quartier Marchand
30. Maison de la Lumière
31. Cour du Taureau blanc

2ème Partie : Rencontres locales



Les rencontres suivantes présentent des complications se déroulant dans des lieux spécifiques d'Eauprofonde. Utilisez-les lorsque votre groupe visite l'un des lieux numérotés sur la carte d'Eauprofonde : Rencontres Urbaines ou lorsqu'il passe non loin en explorant la ville.

Quartier du Château

"Si vous voulez de l'eau, allez boire au quartier des Docks. On ne joue pas dans la même cour ici, au Château."

— Durnan, propriétaire du Portail Béant.

Le quartier du Château est le centre politique d'Eauprofonde, il comprend les tribunaux de la ville et les halls municipaux. Le Château d'Eauprofonde surplombe le quartier depuis un promontoire rocheux à son extrémité sud.

1. Tour du Bâton Noir

Cette tour est le siège de l'Académie de Bâton Noir, une école de mages dirigée par l'actuel Bâton Noir, Vajra Safahr.

Lorsque les personnages arrivent, deux **capitaines bandits** nommés Zehmun et Masun interrogent une **apprenti magicienne** du nom de Rollina Metrel sur le parvis de la tour. Le duo a été embauché par l'**assassin** Bhalad Nolam pour détourner l'attention de la jeune femme tandis que Bhalad pointe une arbalète sur elle depuis l'angle d'une rue adjacente 25 mètres plus loin.

Bhalad a été engagé pour assassiner Rollina et récupérer sur son corps un orbe utilisé par l'apprentie comme focalisateur arcanique. Les employeurs de Bhalad, la famille Cassalantre, pensent que l'orbe est magique et qu'il confère à son porteur une connexion à la magie infernale des Plans Inférieurs.

Bien que l'orbe soit magique, nul n'en connaît la véritable nature. Si la personne liée à l'orbe meurt, il explose en un flash d'énergie radiante qui inflige 22 (4d10) dégâts radiants à toutes les créatures situées dans les 5 mètres alentours.

2. Château d'Eauprofonde

Cette imposante forteresse abrite la garnison de la garde municipale et sert d'impénétrable redoute dans laquelle les citoyens peuvent se réfugier en temps de guerre.

Une exécution est en cours au moment où les personnages arrivent. Une petite foule s'est rassemblée devant les potences, seulement composée de la famille du criminel (cinq **roturiers**) et quatre officiers du guet (deux **gardes** et deux **vétérans**) en présence. La condamnée s'appelle Asteppa Moussedunord, une **roturière** demi-elfe accusée d'avoir assassiné de sang-froid deux patrons de la taverne dans laquelle elle travaillait devant une vingtaine de témoins à tout le moins.

Alors que les personnages passent devant la scène, ils sont accostés par un membre de la famille qui les supplie d'aider Asteppa, insistant sur le fait qu'elle devait certainement avoir des circonstances atténuantes pour faire une chose pareille. Tandis que l'on passe la corde au cou d'Asteppa, le **fantôme** qui l'habite prend possession de l'un des gardes, qui tente de massacrer toute l'assistance !

Ce fantôme est l'esprit d'Agnes Trotteur, une célèbre

meurtrière aquafondienne qui empoisonnait les clients de sa pâtisserie. Tout personnage qui voit le fantôme sous sa forme incorporelle la reconnaît immédiatement. Si on la nomme à haute voix, elle disparaît. Les personnages, cependant, auront certainement quelques explications à donner, surtout si Agnès a possédé l'un d'entre eux et l'a forcé à attaquer un innocent.

3. Source du Savoir

La Source du Savoir est à la fois le temple d'Oghma d'Eauprofonde et la plus grande bibliothèque publique de la ville. Si les personnages effectuent quelques recherches parmi tout le savoir assemblé en ces lieux, ils découvrent les faits suivants dans l'ordre d'apparition.

1. Un enregistrement d'échanges de propriétés entre nobles aquafondiens, découlant à chaque fois de la mort du noble précédent. Sur un test réussi de Sagesse (Perspicacité) ou d'Intelligence (Investigation) DD 12, les personnages réalisent que les noms des nobles sont simplement des anagrammes les uns des autres. Ces échanges se répètent tous les 40 ans jusqu'à aujourd'hui et ils ont lieux depuis plus de 200 ans. L'enregistrement stipule que les nobles sont enterrés à la Cité des morts. Si les personnages enquêtent à la maison des Pierres levées ils pourront en apprendre d'avantage sur ce mystère (voir lieu 12, "la Maison des Pierres Levées.")
2. Une carte détaillant un certain nombre de salles dans Montprofond. Sur la description de l'une d'entre elle, une phrase a été griffonnée en nain :"Ne pas toucher le crâne le plus à gauche". Les personnages qui ont déjà visité Montprofond reconnaissent ces salles comme faisant partie de celles situées non loin du puit du Portail Béant.
3. Une liste de Ménestrels et d'agents du Zhentarim connus ou supposés être actifs en Eauprofonde. Cette liste a presque 50 ans et aucun des noms ne semblent familiers, sauf un : Elminster. Une note en marge de son nom indique "Ménestrel ? Quelle surprise..."
4. Une longue liste de familles nobles aquafondiennes qui sont suspectées d'avoir fait un pacte avec des démons. La Maison Cassalantre, entrée la plus récente, arrive en tête de liste.

4. Palais de la Justice

Ce temple dédié au dieu Tyr est le tribunal municipal de la ville. Le **prêtre** humain Guibert Donneloi et ses trois **acolytes** quittent le temple quand ils remarquent le groupe qui s'approche. Persuadé que les personnages ont enfreint le Code pénal, Guibert et ses suivants tentent de les arrêter. Tout au long de cette tentative, Guibert hurle une litanie des crimes qu'il impute aux personnages et qu'il prétend avoir vu dans un rêve divin envoyé par la Main Juste en personne.

Guibert et ses acolytes éviteront le combat et fuiront à l'intérieur du temple s'ils sont attaqués. Si les personnages se rendent, on les accompagne à l'intérieur jusqu'à un tribunal devant lequel ils auront à répondre. Les personnages doivent réussir un test de groupe de Charisme (Persuasion) DD 12 pour écarter toute accusation.

Quelle que soit l'issue, Guibert en fait une affaire personnelle, et il les traquera dans toute la ville. Il est susceptible de devenir une gêne fréquente pour les aventuriers, quand il apparaît avec ses acolytes : organisant des manifestations contre eux, enquêtant sur leurs méfaits, et les dénonçant au guet dès que possible. La disparition de Guibert attirerait certainement l'attention sur les personnages, ils ont donc tout intérêt à arranger leur situation avec lui s'ils ne veulent pas que leurs ennemis s'occupent de sa mort pour leur porter préjudice.

5. Demeure de Mirt

Le célèbre aventurier et conteur Mirt l'Impitoyable s'est retiré en Eauprofonde pour y rejoindre les Seigneurs masqués. Sa vieille demeure a vu de meilleurs jours mais reste impressionnante de taille et de prestige, un peu comme le Vieux-Loup lui-même.

Alors qu'ils passent devant la demeure de Mirt, les personnages sont les témoins d'une scène inhabituelle. Quatre homme et un halfelin arrivent pour décharger une cargaison de spiritueux et, après avoir signé l'accusé de réception, l'un des serviteurs de Mirt aide trois des hommes à faire rouler les tonneaux jusqu'au cellier. Tandis qu'ils sont au bas de l'escalier, le halfelin fait sauter le couvercle d'un tonneau et se glisse à l'intérieur. Après quoi, le quatrième homme referme son tonneau et le roule jusqu'en bas.

Les quatre **bandits** humains ont été payés par le halfelin: un **tigre-garou** nommé Winfredd le Chat, lui-même au service de Jarlaxle Baenre qui lui a confié la mission de s'introduire dans la demeure de Mirt pour y chercher toute information que le Vieux-Loup pourrait détenir sur la *Pierre de Golorr*. Bien entendu, sitôt que la nuit tombe, Winfredd prévoit de pimenter ses recherches avec quelques larcins (pour plus de détails sur Jarlaxle, consultez le chapitre 7, "L'Automne du Maestro" de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*).

Si les personnages déjouent le complot, Mirt leur doit une faveur. Il pourrait les introduire auprès d'une personnalité publique d'importance, révéler une rumeur de choix de la table des Rumeurs Aquafondiennes, ou même embarquer les personnages pour une soirée mémorable (et arrosée) en ville.

6. Académie de Nouvelle Olamn

L'académié propose régulièrement des concerts, des performances, des salles de répétition à louer et plus encore. Lorsque les personnages s'y rendent choisissez la rencontre correspondant à votre saison :

Printemps. Les cordes d'une mélodie féerique envoûtante résonnent dans toute l'école. Si les personnages en cherchent la source, les instruments semblent jouer tous seuls. En réalité, les musiciens sont des fées du plan de la Féérie. Tout personnage qui entend cette musique gagne le défaut suivant : "Je ne peux pas m'empêcher de taper du pied et de chantonner lorsque j'entends de la musique."

Eté. Quatre nains jouent des standards de taverne enjoués. Ils portent des tuniques arborant le symbole sacré de Hanseath - dieu nain de la fête, du brassage et des chansons - et brodées à leurs noms : Bhailee, Bharnum, Garriden, et Thaeldrun. Au-dessus d'eux flotte une bannière sur laquelle est écrit :"Les Plus Beaux d'Hanseath". Tout personnage qui entend la chanson des nains doit réussir un test de sauvegarde de Charisme DD 12 ou gagner le défaut suivant :"Je dois prendre une pinte de bière mousseuse toutes les heures sans quoi je deviens distrait." Cet effet dure une décade mais peut être dissipé grâce à *lever une malédiction*.

Automne. Un trio de musiciens chultais joue d'étranges

instruments à corde tandis qu'un aaracokre frappe un tambour de peau. Leur rythme endiablé résonne comme la mousson et à des effets de charme magique. Tout personnage qui entend les musiciens doit réussir un test de sauvegarde de Charisme DD 12 ou être étourdi pendant 2d4 minutes ou jusqu'à ce que la musique s'arrête. Pendant ce temps, un **espion** du Zhentarim se faufile au travers de la foule (Perception passive DD 16 pour le remarquer) et vole 1d6 po à chaque personne.

Hiver. Une série de notes longues et monotones provient d'un groupe de musiciens jouant sur des instruments à vent. Leurs notes sont sonores et résonnent dans la pièce, laissant leurs auditeurs avec un sentiment d'horreur glacée et de perte tragique. Un panneau proche indique que les musiciens interprètent des hymnes funéraires Kelemvorites traditionnels.

7. Palais d'Eauprofonde

Le Palais d'Eauprofonde -également connu sous le nom de Palais de Piergeiron- est la demeure somptueusement décorée des dirigeants d'Eauprofonde. Le palais contient de nombreuses salles d'audience et de réunions destinés aux guildes et aux commerçants de la ville.

Lorsque les personnages arrivent, un fiacre portant les armes de Padhiver dévale la rue dans un fracas de sabots pour s'arrêter en un dérapage juste devant les portes principales. Les personnages qui ne s'écartent pas de son passage doivent réussir un test de sauvegarde de Dextérité DD 14 ou être percutés par les chevaux dans leur course et encaisser 14 (4d6) dégâts contondants avant de se retrouver à terre. Un jeune scribe humain, malmené par la rudesse du transport, tombe au sol inconscient et mourant.

Veit le cocher nain d'écu saute de son siège en panique, tandis que son ambassadeur de passager file droit vers le palais. Des copies de documents gouvernementaux - destinés aux seuls regards des Seigneurs masqués- que transportait le scribe volent aux quatre vents. Cette rencontre fournit une excellente opportunité d'introduire vos personnages à la vie politique de la cité, alors qu'ils ont l'occasion de mettre la main sur des documents dont ils ne devraient jamais disposer.

8. Tours de l'Aube

Du temple de Lathandre, justement nommé les tours de l'Aube, s'élancent sept fines et grandes tours de cuivre, d'or et d'argent qui luisent à la lueur des premiers rayons du soleil.

Alors que les personnages passent devant le temple, ils aperçoivent l'**acolyte** Mayeul Beaupré en train de se débattre puis tomber de son balcon 30 mètres plus bas.

Si les aventuriers viennent au secours de Mayeul ou s'ils lancent *communiquer avec les morts* sur son cadavre, ils apprennent qu'il a été poussé du balcon par une figure féminine encapée : une elfe d'après le regard qu'il avait avant sa chute.

L'elfe, Confor Branche de Thé, un **espion** de la secte du Zhentarim de Manshoon, tentait de voler des reliques dans la tour lorsque Mayeul l'interrompit. Si les personnages la prennent en chasse, ils s'engagent dans un jeu du chat et de la souris dans les tours de l'Aube alors qu'ils tentent d'acculer et de capturer la rusée Confor avant qu'elle ne s'échappe.

9. Temple de la Seldarine

Les tours de ce magnifique temple du panthéon elfique s'élèvent bien au-dessus des toits environnants.
Lorsque les personnages le visite, une **acolyte** elfe de la lune de Corellon Larethian nommé Alvaerelle Liaxisys se précipite dans la nef du temple depuis l'une des cellules. Elle dit d'une voix forte avoir vu un fantôme emprunter les escaliers depuis les cryptes inférieures !

Sous le Temple de la Seldarine se trouvent des cryptes de l'ancienne cité elfe d'Aelinthaldaar : le site sur lequel Eauprofonde s'est établie, et dont la magie empêche encore le plateau d'Eauprofonde de s'effondrer jamais. Les simples acolytes ne sont pas admis dans les cryptes et les rumeurs de sceaux puissants et d'esprits sans repos abondent dans leurs rangs.

Il n'y a pas de fantôme. Un **mage** elfe de la lune serviteur d'Erevan Ilesere nommé Luirlan Beifaren trouve que la jeune acolyte est trop sérieuse, et il utilise ses illusions pour s'amuser un peu à ses dépens. Si les personnages n'interviennent pas, le fantôme d'Alvaerelle devient le premier sujet de conversation du quartier du Château.

10. Taverne du Portail Béant

La taverne du Portail Béant est célèbre pour le puit ouvert de sa salle commune qui donne sur le donjon de Montprofond. L'aventurier à la retraite Durnan dirige ce commerce, qui est toujours bondé d'aventuriers buvant un peu de courage pour leurs propres explorations à venir.

Tandis qu'ils approchent de la taverne, deux gardes du corps **vétérans** font signe aux personnages en direction d'un fiacre attelé dans une rue proche. À l'intérieur, le vieux compagnon de route de Durnan, Mirt, est assis près d'un panier empli de potions. Il offre une *potion d'héroïsme* à chacun d'entre eux comme une avance pour l'aider à faire une farce à son vieil ami Durnan. Pour plus de détails sur ces deux aventuriers, consultez l'Annexe B de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*.

Mirt veut que les personnages se saoulent à mort dans la taverne et qu'ils descendent ensuite vers Montprofond. Durnan pariera très peu sur leur survie, il sera donc surpris quand ils boiront leurs potions pour contrer les effets de leur ivresse et qu'ils reviendront les bras chargés de richesses ! Mirt dit qu'il pariera contre eux et qu'ils se partageront les gains à 50/50 dès leur retour.

Malheureusement, la farce est pour les personnages. « Mirt » est en fait un **doppelganger** qui travaille pour la Guilde de Xanathar et ses potions n'ont strictement aucun effet. Cinq des **gobelours** du Xanathar attendent les aventuriers ivres en bas du puit pour les dépouiller de leurs biens.

Cité des morts

« Il serait préférable que certaines choses demeurent enterrées - ou qu'elle ne le soit jamais. »

- Seigneur Ambrose Aubéternelle, champion de Kelemvor

La Cité des morts est un gigantesque cimetière qui s'étend du côté est de la ville. Ses pelouses soignées, ses statuaires raffinés et ses bois pittoresques en font cependant plus un parc qu'un cimetière.



devient rouge comme du sang d'ogre, et certaines des plus monstrueuses parties du statuaire prennent vie. Les statues vivantes rentrent dans la foule, frappant les citoyens de leurs poings et de leurs armes de pierre. Les monstres utilisés peuvent être ajustés en fonction de la force du groupe : des **hobgobelins**, des **orcs**, des **trolls** et même des **berserkers** humains sont ainsi présents dans le statuaire, et représentent les pillards envahissant la cité.

Un personnage qui tente de comprendre comment ces statues se sont animées peut utiliser une action et faire un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour pouvoir remarquer qu'une rune magique est incrustée dans chacune des statues. Un personnage peut ensuite utiliser une action et faire un test d'Intelligence (Arcane) DD 18 pour pouvoir supprimer les effets d'une rune. Si le groupe a déjà rencontré Luva Peersak à la Maison des Merveilles (lieu 18) ils reconnaissent les runes comme étant similaires à la tablette de Luva.

11. Monument des Guerriers

Les pelouses qui entourent ce statuaire de 18 mètres de haut orné de fontaines sont bondées. Si les personnages s'y promènent en journée, ils y croisent des familles en plein déjeuner champêtre. À la nuit tombée, les amoureux s'y retrouvent pour un dernier frisson auprès des œuvres d'arts les plus belles de la cité.

Lorsque les personnages visitent le Monument des Guerriers pour la première fois, l'eau qui s'écoule des statues

12. Maison des Pierres Levées

La maison des Pierres levées est l'autel local dédié à Jergal, le dieu des fossoyeurs et des gardiens de cimetière. L'autel contient les registres détaillés mais incomplets des défunts enterrés à la Cité des morts. Alors qu'il creusait une tombe, un prêtre de Jergal nommé Victus Balom a récemment exhumé une étrange tablette géométrique en pierre de couleur verdâtre, qu'il a ramené dans ses quartiers à la maison des Pierres levées. Chaque nuit, la pierre irradie une puissante magie nécromantique qui affecte la Cité des morts (voir la rencontre « Mal Exhumé » dans les « Rencontres aléatoires. »)

Alors que les personnages passent devant l'autel, ils remarquent un jeune acolyte de Jergal nommé Ophemar Reil qui est en train de frapper à la porte en appelant Victus. Ce dernier a décidé de verrouiller l'autel de l'intérieur et il refuse que quiconque perturbe ses recherches.

Si les personnages interrogent Ophemar, il leur parle de l'étrange comportement de Victus ces derniers jours. Si les personnages le confrontent, Victus refuse de leur laisser la tablette et se montre violent si les personnages tentent de lui prendre de force. Le mal que contient la tablette l'a transformé en **nécromancien**.

Une fois que Victus est maîtrisé, les personnages qui ont visités la Source du Salut dans le quartier du Château (lieu 3) peuvent se renseigner au sujet de ces nobles aux anagrammes qu'ils ont trouvés dans les registres. Ils découvrent qu'ils sont enterrés sur une parcelle tout proche (voir lieu 13, « Tombes des Nobles aux Anagrammes »).

13. Tombes des Nobles aux Anagrammes

Prérequis : Pour faire jouer cette rencontre, les personnages doivent avoir visité la maison des Pierres levées afin de connaître l'emplacement de la parcelle.

Les pierres tombales de cinq nobles se tiennent les unes à côté des autres. Les défunts étaient clairement riches et influents, à en juger par les matériaux utilisés pour réaliser leurs pierres tombales. Si les personnages exhument les cercueils, ils découvrent que chaque squelette détient un morceau de métal entre ses mains. Si les cinq morceaux sont placés les uns à côté des autres, ils s'assemblent magiquement pour former une clef. D'un côté de la clef est inscrit le nom « Nina De Valvaire », tandis que le symbole sacré de Tymora est représenté de l'autre.

Si les cercueils sont exhumés la nuit, lorsque le dernier morceau de la clef mystérieuse est retiré, les ossements des cinq cercueils s'animent sous la forme de **squelettes** dotés du don Chanceux. Même si les ossements sont détruits avant toute opération, ils se reforment et attaquent dès que le dernier morceau est retiré. La seule façon de l'empêcher consiste à asperger les ossements avec de l'eau bénite.

À moins que les personnages ne fassent preuve de la plus grande discrétion au cours de leur entreprise, une patrouille de quatre officiers **vétérans** du guet les approche au cours de l'exhumation. Des personnages qui ne disposent pas des autorisations requises -uniquement fournies aux membres de l'Union des Fossoyeurs, aux prêtres de Kelemvor ou en soudoyant un fossoyeur avec un minimum de 5 po - sont arrêtés et accusés de pillage de sépulture (article III du Code pénal).

Quartier des Docks

« On dit qu'au quartier des Docks personne n'est à plus de trois mètres d'un rat. Là, tout de suite, je dirais que tu es à trois secondes de te faire mordre par l'un d'entre eux. »

- Roscoe Sousbranche, rat-garou halfelin

Les bidonvilles escarpés et sinueux du quartier des Docks sont la demeure du pauvre et du nécessiteux. On conseille aux touristes de rentrer avant la nuit, s'ils ne veulent pas finir avec un surin entre les épaules.

14. Échoppe Royale d'Aurore

Aurore était une aventurière ensorceleuse qui parcourut le globe avant de se retirer dans une ville portuaire de la Côte des Dragons pour y monter une affaire de marchandises exotiques. Des cercles de téléportation connectaient son emporium à des boutiques dans tout Féérune, dont celui-ci dans le quartier des Docks d'Eauprofonde.

Lorsque les personnages entrent dans la boutique, la commerçante halfelin Murianna Coeur d'Escroc leur parle d'un bateau réquisitionné dans le Grand Port par les autorités maritimes. La Joyeuse Sirène transporterait des trésors provenant du Tombeau des Neuf Dieux dans le lointain Chult, mais son capitaine ne disposerait pas des documents nécessaires au débarquement de sa marchandise. Murianna laisse entendre qu'elle serait prête à payer rubis sur ongle pour pouvoir mettre la main sur ces trésors.

Si les personnages s'introduisent à bord utilisez la carte de navire de l'annexe C du Dungeon Masters Guide pour gérer leurs progrès. La nuit, le bateau est défendu par quatre gardes **vétérans**. Les curiosités aborigènes stockées dans la cale peuvent se revendre 1000 po auprès de collectionneurs tels que Murianna, mais quiconque s'aventure à l'intérieur risque d'énerver le **tyrannosaurus rex** en cage qu'elle contient également.

Quartier du Champ

« Et si t'as pas d'quoi payer, j'découperai ton visage pour le faire bouffer à tes petits copains. C'est comme ça qu'ça s'passe par ici. »

- Thrakkus, boucher sangdragon

Les ghettos boueux situés à l'extrême nord d'Eauprofonde ne sont pas considérés comme faisant partie de la ville à proprement parler, sauf pour ceux qui y vivent. Nulle loi ne s'applique ici : le guet surveille les baraquements depuis les murs d'enceinte, mais il s'aventure rarement à l'intérieur.

15. Taverne de la Fin du quart

Cette taverne est le repaire de beuverie préféré des gardes municipaux quand ils ne sont pas en service. Lorsque les personnages y entrent, ils entendent des cris d'effroi. Une foule s'est rassemblée autour d'un adolescent nommé Kilar Kheston qui est en train de s'étouffer avec un morceau de tourte à la viande, et son visage commence à virer au bleu. Un test de Sagesse (Médecine) DD 10 réussi permettra à l'adolescent d'éviter une mort certaine. Si les personnages viennent au secours de Kilar, il recrache un petit os, qu'un test de Sagesse (Médecine) DD 12 permet d'identifier comme provenant d'un doigt humain.

Si on lui demande où il s'est procuré la tourte, Kilar indique une échoppe non loin tenue par une commerçante nommée Nellie Amoret. L'achat d'une tourte à la viande pour 5 pc ou un test réussi de Charisme (Intimidation) DD 12 permettra de faire dire à Nellie qu'elle achète son stock de viande chez un boucher sangdragon nommé Thrakkus qui vit dans le quartier du Champ (voir « Moulin à Vent Réaménagé : Hiver » au chapitre 4, « La Saison des Dragons » de *Waterdeep : Le Vol des Dragons*).

Quartier Maritime

« Sang bleu et sol brun, ça c'est ma famille. Je suis capable de retracer ma filiation sur des centaines de générations, mais on sent toujours le crottin de cheval qui nous a rendus riche. »

- Téléos Écudaigle, rejeton de la Maison Écudaigle

Les luxueux manoirs et boutiques du quartier Maritime affichent fièrement l'endroit où se trouve la haute noblesse en Eauprofonde. Tout le monde veut vivre ici : mais peu de gens peuvent se le permettre.

16. Champ du Triomphe

Les vendeurs situés aux alentours du champ du Triomphe profitent d'un flux de clients quasiment permanent tant la merveille architecturale qu'est le colisée force le regard et l'admiration. Les jours de combats de gladiateurs, les chariots des vendeurs envahissent la rue depuis l'arène jusqu'à la Maison des Héros.

Ce jour ci, la Guilde de Xanathar cherche à semer la panique en trafiquant un chariot de ris pour qu'il explose au milieu des foules de gens assemblés à l'extérieur du colisée.

À leur arrivée, un **bandit** demi-orc nommé Gouge approche

les personnages pour les avertir que l'un des chariots va bientôt exploser. Gouge est un membre de la Guilde de Xanathar qui a récemment eu une crise de conscience. Il sait que le chariot est piégé mais n'a pas plus de détails. Le chariot est géré par un vendeur halfelin nommé Morrin Hautchardon.

Le temps presse et les personnages ne disposent que d'une minute pour localiser Morrin. Le chariot en question est piégé avec un *glyphe de garde* à rune explosive. La rune se déclenche lorsque Morrin ouvre l'un des tiroirs de son chariot pour se réapprovisionner. Des personnages qui observent la foule et réussissent un test de Sagesse (perspicacité) DD 14 remarquent Morrin qui inspecte avec curiosité une étrange marque sur son chariot, quelques rounds avant que le sort ne se déclenche.

17. Maison des Héros

Ce haut sanctuaire de Tempus est le plus grand temple de la ville. Ses corridors sont parés de statues de héros aquafondiens qu'ils soient militaires ou citoyens.

Quand les personnages pénètrent dans le temple, les prêtres sont en train de chercher une famille disparue qui était venue ici prier pour de la chance dans les prochains jeux de quartier. Si les personnages se joignent aux prêtres, ils remarquent que trois des statues ne sont pas sur leur socle, ce qui n'est pas si étrange que cela puisqu'elles pourraient être en réparation.

Si les personnages enquêtent dans les cryptes, ils découvrent que les trois statues se sont animées et qu'elles sont en train de frapper à mort le père disparu sous les yeux horrifiés de sa famille. Utilisez les statistiques de l'**armure animée** pour les statues vivantes. Un personnage qui tente de comprendre comment les statues se sont animées peut prendre une action pour tenter un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour remarquer les runes arcaniques insérées dans chaque statue qui leur permet de s'animer. Un personnage peut ensuite prendre une action pour supprimer une rune s'il réussit un test d'Intelligence (Arcane) DD 20. Des personnages qui ont déjà rencontré Luva Peersak à la maison des Merveilles (lieu 18) reconnaissent les runes comme étant similaires à celle de sa tablette.

Si les personnages parviennent à sauver la famille, le père révèle que les statues représentent des héros s'un quartier rival. Il dit qu'elles se sont animées quand elles ont vu son écharpe aux couleurs de son quartier.

18. Maison des Merveilles

Ce glorieux édifice dédié aux dieux de la magie est agrémenté d'illusions et d'écrans magiques. Quand les personnages arrivent, une **mage** nommée Luva Peersak est en train de réaliser une démonstration devant une assemblée de prêtres. Luva croit sincèrement que toute représentation artistique d'un objet ou d'une personne absorbe une petite partie de son essence, que les magiciens peuvent maîtriser pour lui donner vie. Le portrait d'un ennemi par exemple pourrait être considéré comme s'il s'agissait de l'ennemi en personne.

Son exposé est accueilli avec scepticisme et Luva jure que les prêtres « apprendront de la réalité » de ses propos. Tandis qu'elle range ses tablettes avec colère, les personnages aperçoivent brièvement les runes expérimentales dont elle faisait l'éloge dans son exposé. Luva refuse de parler de son travail avec des étrangers.

Si les personnages ont rencontrés les statues vivantes du lieu 11, le Monument des Guerriers, ou du lieu 17, la maison des Héros, ils pourraient reconnaître les runes de Luva. La magicienne dérangée a inscrit des runes dans de nombreuses statues de la ville pour prouver sa théorie. Si les personnages la mettent devant le fait accompli, elle attaque les personnages pour les réduire au silence.

19. Jardin des Sculptures

Prérequis : Pour faire jouer cette rencontre, les personnages doivent avoir découvert la clef mystérieuse dans les tombes des Nobles aux anagrammes (lieu 13).

Dans le quartier Maritime se trouve un jardin de sculptures en face du temple de Tymora. Au cœur de ce jardin, une statue représentant une femme halfeline aux allures royales porte l'inscription « Nina De Valvaire ». Si la plaque d'inscription est retirée, elle révèle une serrure derrière. Le verrou magique qu'elle contient ne peut être crocheté, ni ne peut être affecté par les sorts habituels tels que déblocage.

Si les personnages déterminent que “Nina De Valvaire” est l'anagramme de “Vani La Veinarde » la statue s'anime, leur sourit et fait cliqueter la plaque d'indentification. Elle revient ensuite à sa position initiale.

Insérer la clef mystérieuse dans la serrure fera s'animer la statue. La halfeline regarde le personnage qui a introduit la clef et fait apparaître un jeu de cartes par magie. Vous pouvez utiliser vos propres cartes pour faire un petit jeu ou bien faire faire une série de test à DD facile pour le simuler. Si les personnes gagnent, les cartes se transforment en l'acte de propriété d'un luxueux manoir aquafondien. Le premier à toucher l'acte voit son nom inscrit au bas du document.

20. Tour de la Chance

Dans la cour du temple de Tymora se trouve un gigantesque jeu d'échecs draconiques dont chacune des pièces représente un prêtre de Tymora qui prêchait ici jadis. Les personnages peuvent faire une partie entre eux ou avec un passant.

Non loin, un pilier de marbre de 2,50 mètres de haut arbore le visage souriant d'une femme halfeline qui accompagné d'une inscription qui dit « Vani la Veinarde. Elle adorait les échecs mais ne vivait que pour les cartes. Le met génisse. » Si les joueurs ne le devinent pas d'eux-mêmes, un test d'Intelligence (Investigation) DD 14 révèle que « Le met génisse » est l'anagramme de « Et les énigmes».

Celui qui déchiffre l'anagramme ou qui se révèle bon joueur aux échecs reçoit une bénédiction de la statue de Vani la Veinarde. Un personnage béni peut ajouter 1d4 à son prochain test de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde. Un personnage ne peut être béni de la sorte qu'une seule fois.

La statue de Vani la Veinarde maudit les personnages qui trichent aux échecs draconiques et qui sont dans son champ de vision. Un personnage maudit retire 1d4 de son prochain test caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde.

21. Maison de la Lune

Lorsque les personnages lèvent les yeux vers le temple de Séluné, ils remarquent un griffon et son cavalier se déplaçant dans le ciel de façon erratique. C'est le premier jour du **cavalier du griffon** Kiro Xian, et tout ne se passe pas comme il l'aurait souhaité. Il a perdu le contrôle de Becgelé, sa monture, et vole dangereusement à une hauteur d'environ 15 mètres

au-dessus de la rue. Un personnage qui trouve le moyen de se s'approcher à 5 mètres du griffon, peut-être en escaladant un bâtiment proche avec un test réussi de Force (Athlétisme) DD 15, peut calmer Becgelé en réussissant un test de Sagesse (Dressage) DD 13. Les personnages pourraient aussi user de magie, de filets, de cordes pour calmer ou entraver Becgelé et empêcher un désastre.

Si les personnages ne parviennent pas à contrôler le griffon dans la minute, Becgelé s'empêtre dans son harnais et s'écrase au sol. Un personnage au sol, choisi aléatoirement, doit réussir un test de Sauvegarde de Dextérité DD 15 ou encaisser 17 (5d6) dégâts contondants. Après le crash, les acolytes du temple peuvent aider Kiri à tenir Becgelé et à lui faire reprendre le contrôle de sa monture.

22. Maison des Mains Inspirées

Ce temple de Gond, dieu de l'artisanat, est une fabrique de travail emplie d'inventions expérimentales. Quand les personnages passent devant le temple pour la première fois, ils remarquent un groupe de cinq **acolytes** qui tentent difficilement de décharger une énorme caisse de l'arrière d'un chariot de marchandises. Quelque chose d'enragé cogne et gronde à l'intérieur de la caisse. Les personnages qui offrent leur aide doivent réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour descendre la caisse en toute sécurité. Si c'est un échec, la caisse se fracasse au sol une **gorgone** en colère s'en échappe et s'enfuit dans les rues.

23. Temple de la Beauté

Les bains publics de marbre du temple de Sunie proposent toutes sortes de soins esthétiques à leurs visiteurs. Quand les personnages y entrent pour la première fois, ils apprennent qu'un jeune membre de ses adeptes a subitement été la victime d'une terrible éruption cutanée et qu'il propage des rumeurs selon lesquelles elle a été causée par un rival jaloux au sein du temple.

Si les personnages retrouvent le religieux rival et qu'ils réussissent un test de Charisme (Persuasion, Tromperie ou Intimidation) DD 15, ils parviennent à lui faire avouer son méfait.

24. Autels de la Nature

Ces magnifiques jardins sacrés sont entretenus par les adorateurs de divinités de la nature tels que Mailikki et Silvanus. L'un de ces jardiniers, Skrewurl Piclune, a récemment disparu, ce qui est plutôt inhabituel étant donné qu'il ne quitte jamais son autel. Quand les personnages arrivent, les jardiniers et paysagistes paniqués cherchent Skrewurl partout.

Si les personnages fouillent les jardins, ils trouvent un parchemin accroché par une dague sanguinolente plantée dans un arbre. En dessous, une unique pièce de cuivre gît au sol. La lettre sans destinataire est signée d'un « X » et parle d'une dette depuis longtemps établie. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 12 présume que la lettre a été envoyée par le Xanathar, le tyrannoeil qui dirige la guilde de voleurs locaux de Port-crâne.

Interroger des témoins oculaires permet d'apprendre qu'un homme à la mine patibulaire s'est réfugié dans le jardin de roses, pourchassés par quatre demi-orques. Une fouille dans le jardin de rose permet de découvrir le corps du malfrat enterré à la hâte sous un tas de feuille. Il a été poignarde à mort.

Une fouille approfondie des quartiers de Skrewurl permet de retrouver une lettre d'une aquafondienne qui prétend avoir donné naissance à un enfant après un rendez-vous avec le prêtre disparu. D'après l'état de sa chambre, Skrewurl est parti précipitamment.

25. Jardin des Héros

Le statuaire de ce jardin intimiste représente des figures importantes de l'histoire de la cité. Les habitants y auraient vu d'étranges choses la nuit : en particulier l'apparition fantomatique d'un magicien humain. Ceux d'entre les braves qui se sont frottés à l'apparition ont été accueilli par un « grand cri » qui les envoya rouler à terre !

Le **fantôme** est la manifestation spirituelle d'Ulthorn, un magicien mort depuis longtemps dont la tour s'élevait jadis à la place du Jardin des Héros. Si les personnages approchent l'apparition en paix, elle les mène à un simple carré d'herbe. Trente centimètre sous la terre se trouve une main squelettique qui tient une *baguette de pyrotechnie* : la baguette d'Ulthorn. Si les personnages utilisent régulièrement la baguette pour surprendre et jouer des tours, le fantôme disparaît peu à peu.

Quartier Nord

« Comme d'autres l'ont dit bien avant moi, les gens d'Eauprofonde sont Eauprofonde. »

- Volothamp Geddarm, « Le Guide d'Eauprofonde de Volo. »

Le Quartier Nord est le domicile de la majorité de la classe moyenne de la ville. Ses rues sont paisibles et tranquilles, et les patrouilles du guet y sont régulières.

26. Maison des Mains Bénies

La Maison des Mains bénies est un temple qui a été bâti à l'emplacement de l'ancienne villa de la Maison Maernos. Quand Ultas Maernos est mort sans héritier, il souhaita que ses terres servent de lieux de prière. Son temple dispose aujourd'hui d'autels dédiés à des croyances très variées, mais les dieux nains, halfelins et gnomes y sont particulièrement présents.

Quand les personnages approchent, ils voient un homme qui se tient devant la Maison des Mains bénies clamer haut et fort qu'il est Urien Maernos, le petit fils d'Ultas Maernos. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 17 se rappelle qu'Ultas était un noble aquafondien qui, après avoir vécu une vie de débauche et de meurtre, s'est repenti et a passé le reste de ses jours dans de pieuses réflexions sur ses méfaits. Cependant, sa femme et ses enfants périrent tous au cours d'une épidémie en Amn, le laissant sans héritier.

La ville a d'abord repoussé les prétentions d'Urien. Depuis qu'il a commencé à révéler des faits de la vie de son grand-père dont fort peu de gens pouvaient avoir eu vent, elle commence à le prendre plus au sérieux. Malheureusement pour lui, quelques-unes des personnes les moins fréquentables du quartier ont commencé à le remarquer : ce qui ne présage rien de bon pour Urien.



27. Hospice de Saint-Laupsenn

Les fidèles d'Illmater ont érigés cet hospice pour en faire un refuge dédiés aux lépreux, aux pauvres et aux maudits. Les dons et contributions charitables de l'Eglise de Tyr permettent de maintenir l'établissement à flot mais l'argent ici manque souvent à l'appel.

Père Ozmir, un vieux **prêtre** de l'hospice, a récemment entrepris une opération de financement secrète en accueillant en priorité voleurs et bandits. Grâce à leurs gains mal acquis, Ozmir a pu continuer à garder l'hospice à flot ces derniers mois et il a même pu faire quelques économies en prévision des jours difficiles.

Lorsque les personnages arrivent, ils remarquent un groupe de trois **malfrats** délivrant un sac au Père Ozmir. Au moment où ils le lui remettent, le sac s'ouvre en deux et de la joaillerie s'éparpille sur le sol. S'il est interrogé, le Père Ozmir explique vaguement que ces bijoux sont un don de la part d'un riche noble.

Des personnages qui prennent le temps de surveiller le bâtiment observent des allées et venues continuelles, à toute heure de la nuit et du jour, de vauriens qui viennent remettre le fruit de leur larcin au Père Ozmir. Les personnages ne sont pas les seuls à observer : cinq **bandits** des Voleurs de l'Ombre surveillent aussi l'hospice, dans l'espoir de prendre le contrôle des opérations d'Ozmir.

Quartier Sud

« J'ai été partout, mon gars. »

- Un commerçant calishite inconnu du quartier Sud

Le quartier Sud abrite principalement des voyageurs venus d'autres pays qui sont venus y faire leur trou dans le Nord. Le dédale de ses rues est un mélange de couleurs chatoyantes, de parfums et de curiosités magnifiques.

28. Hall de Heaume

L'autel du dieu des gardiens et des protecteurs sert d'orphelinat pour les pauvres et les miséreux.

Aujourd'hui les orphelins se sont emparés de l'orphelinat pour célébrer le Jour des Enfants. Chaque année, pendant une journée, les enfants peuvent s'habiller comme des adultes et sermonner leurs anciens sans peur de représailles.

Quelque chose de très étrange s'est produit cette année : tous les adultes ont disparu ! Personne ne les a vus partir, et leurs vêtements gisent en tas informes à l'endroit où leur propriétaire se tenait.

Les enfants ont fondé une monarchie autour de Petite Kaz, la plus jeune et menue d'entre eux. Quiconque souhaite s'entretenir avec les prêtres doit d'abord demander audience auprès de la Reine Kaz. Sa majesté leur permet d'inspecter le bâtiment mais leur demande de ne pas entrer dans une chambre en particulier. Si quelqu'un effleure le sinistre miroir qui s'y trouve, il distingue des appels à l'aide provenant de l'autre côté. Si les personnages posent des questions au sujet de la chambre, ils finissent par apprendre que Kaz a acheté un souhait à « la dame dans le miroir », qu'elle a utilisé pour faire en sorte que le Jour des Enfants dure toute une année. En paiement, elle a autorisé la **guenaude nocturne** qui vit à l'intérieur du miroir à enlever les adultes pendant une année. Pour les libérer, les aventuriers devront conclure leur propre marché avec la guenaude.

29. La Danseuse de Jade

Cette salle de bal tient son nom de sa statue de jade de 2,40 mètres de hauteur représentant une femme qui s'anime magiquement pour divertir les clients. Lorsque le groupe visite la salle de bal, la danseuse de Jade entraîne l'un des personnages dans une valse à travers le cabaret.

À la fin de la danse, elle se rapproche d'avantage et murmure le mot « Taacoro » au creux de l'oreille de son partenaire. Presque immédiatement, les patrons loyaux envers les quatre



vilains tentent de découvrir ce que les personnages ont appris par tous les moyens nécessaires : un **drow** du Bregan D'aerthe, une paire **berserkers** demi-orcs de la Guilde de Xanathar, un **espion** envoyé par la Maison Cassalantre et un couple de **bandits** dévoués au Zhentarim de Manshoon.

Chaque groupe a mis la salle de bal sous surveillance sur la supposition que la danseuse sait quelque chose sur la Pierre de Golorr. La réalité de cette assertion est laissée entièrement à votre discrétion.

Quartier Marchand

« L'argent, mon canard ! Tu auras beau m'arranger ces plumes à ta guise, tu ne siégeras jamais à la table du roi si tu n'as pas le sou. »

- Mirt

Les échoppes et les étals grouillants d'activité du quartier Marchand sont la mercantile plaque tournante du Nord. On trouve de tout ici, à tous les prix, si l'on sait où chercher.

30. Maison de la Lumière

Le hall de la guilde des fabricants de chandelles et falotiers est connu pour la quantité impressionnante de bougies qui habille le bâtiment et qui sont entretenues en permanence.

Le falotier malchanceux Ivan Gardeciel a récemment eu des fins de mois difficiles et il a demandé officiellement de l'aide à sa guilde. Malheureusement, sa demande n'a pas été entendue. Il est donc revenu avec une dague et deux fioles de poison pour perpétrer sa vengeance contre le supérieur qui l'a rejeté. Ivan prévoie d'enduire sa dague avec le contenu de l'une des deux fioles, et d'ingurgiter la deuxième après que sa dague ait trouvé son chemin entre les côtes de son supérieur. Les personnages tombent sur lui alors qu'il est en train d'empoisonner sa dague dans une ruelle à l'extérieur du hall de la Guilde.

Un test réussi de Charisme (Tromperie, Intimidation ou Persuasion) DD 17 permettra aux personnages de faire avouer son sinistre projet à Ivan mais, s'il n'est placé en état d'arrestation, la Dépêche le Popotin d'Eauprofonde révèlera deux jours plus tard qu'il a finalement accompli son forfait. Si les personnages empêchent le crime de s'accomplir totalement, Ivan les contactera quotidiennement pour les harceler de ses questions existentielles et de ses nouvelles théories du complot.

31. Cour du Taureau Blanc

Cette cour a jadis été la scène d'une bataille magique si destructrice qu'elle causa un trou dans la toile, rendant l'utilisation de la magie plutôt risquée tant les résultats sont imprévisibles. Depuis ce jour, il est interdit de lancer un sortilège dans le périmètre du square.

Quand les personnages arrivent ils remarquent trois familiers de magicien perchés sur une fontaine proche : un rat, un chat et un crapaud. Les familiers se disputent en céleste et tente de lancer des sorts avec leurs pattes. Le trio se rencontre quand les maîtres dorment et il cherche à briser le lien magique que leurs maîtres exercent sur eux.

Si les personnages n'interviennent pas, les grossières tentatives magiques des familiers ont des conséquences inattendues. Lancez le dé sur la table de sursaut de Magie Sauvage des Ensorceleurs pour déterminer ce qui se produit.

Annexe 1. La Météo d'Eauprofonde

La Cité des Splendeurs bénéficie d'un temps plus doux que la normale grâce à des courants marins inhabituellement chauds et à la protection que confère le Mont d'Eauprofonde face aux tempêtes du nord. Malgré cela, de puissants vents d'ouest envahissent souvent la ville, la rendant humide et venteuse.

Tables de Météo Aléatoire

Bien que certaines rencontres nécessitent des conditions climatiques particulières qui font partie de l'histoire, le temps est généralement survolé dans Waterdeep : Le Vol des Dargons. Utilisez cette annexe pour générer aléatoirement des effets météorologiques qui donneront un peu de piquant à vos rencontres. En partant d'une saison, lancez 1d20 pour déterminer le temps actuel. Toutes les températures sont données en degrés Celsius.

Hiver

Les températures hivernales en Eauprofonde peuvent varier de -17°C à 7°C et la neige n'est pas inhabituelle. La chaleur des vents d'ouest en fait souvent de la neige fondue, ce qui ajoute aux risques de brouillard. Les locaux ont tendance à préférer la neige qui vient avec les vents cinglants du Nord : une route gelée étant plus praticable qu'une route boueuse.

Hiver

d20	Temps	Effets
1	Bourrasques arctique	Froid Extrême, Neige Importante, Vent Violent
2	Blizzard	Froid Extrême, Neige Importante, Venteux
3	Neige	Froid, Neige Importante
4	Neige	Froid, Neige Légère
5	Neige	Froid, Neige Légère
6	Vague de Froid	Froid, Venteux
7	Vague de Froid	Froid
8	Giboulées	Glace, Venteux
9	Dégagé	Aucun
10	Dégagé	Aucun
11	Partiellement Nuageux	Aucun
12	Partiellement Nuageux	Aucun
13	Partiellement Nuageux	Brouillard léger
14	Couvert	Aucun
15	Couvert	Brouillard Léger
16	Couvert	Brouillard épais
17	Bruine	Légères précipitations
18	Bruine	Légères précipitations
19	Pluie	Précipitations importantes
20	Orage de Neige	Froid, Neige Importante, éclairs, vent violent

Printemps

Saison des pluies par définition, ces averses sont accompagnées ponctuellement par un brouillard de plus en plus fréquent. Ressenti par la plupart des gens comme étant la saison la moins plaisante en ville, les derniers jours du printemps sont de moins en moins froids et se révèlent plutôt agréables. Avec des températures situées entre -1°C et 29°C, le printemps est la saison qui voit le plus de variations.

Printemps

d20	Temps	Effets
1	Neige	Froid, Neige Importante, Venteux
2	Neige	Froid, Neige légère
3	Giboulées	Précipitations Importantes, Verglas, Venteux
4	Couvert	Aucun
5	Couvert	Brouillard Léger
6	Couvert	Brouillard Léger
7	Couvert	Brouillard Épais
8	Couvert	Brouillard Épais
9	Bruine	Précipitations légères
10	Bruine	Précipitations légères
11	Bruine	Précipitations légères
12	Pluvieux	Précipitations Importantes
13	Pluvieux	Précipitations Importantes
14	Dégagé	Aucun
15	Dégagé	Venteux
16	Partiellement Nuageux	Aucun
17	Partiellement Nuageux	Venteux
18	Partiellement Nuageux	Brouillard léger
19	Bourrasques Marines	Vent Fort
20	Orage	Précipitations Importantes, éclairs, Vent Fort

Été

La chaleur de l'été en Eauprofonde est tempérée par les vents marins. Si la pluie est toujours de la partie, elle est moins fréquente en milieu de journée. Les températures varient entre 15°C et 32°C avec des orages occasionnels en provenance du nord-ouest.

Été

d20	Temps	Effets
1	Pluvieux	précipitations Importantes
2	Pluvieux	précipitations Importantes
3	Bruine	Précipitations légères
4	Bruine	Précipitations légères
5	Couvert	Brouillard Léger
6	Couvert	Brouillard Épais
7	Partiellement Nuageux	Aucun
8	Partiellement Nuageux	Aucun
9	Partiellement Nuageux	Venteux
10	Partiellement Nuageux	Brouillard Léger
11	Dégagé	Aucun
12	Dégagé	Aucun
13	Dégagé	Aucun
14	Dégagé	Venteux
15	Vague de Chaleur	Canicule
16	Vague de Chaleur	Canicule
17	Vague de Chaleur	Canicule
18	Vague de Chaleur	Canicule, Venteux
19	Bourrasques Marines	Vent Fort
20	Orage	Précipitations Importantes, éclairs, Vent Fort

Automne

Tout comme au printemps, le temps en automne varie souvent, mais il est généralement plus modéré dans ses écarts. La pluie et les tempêtes sont monnaie courante tout comme les jours ensoleillés. Les températures varient entre 1°C et 32°C.

Automne

d20	Temps	Effets
1	Pluvieux	Précipitations Importantes, Venteux
2	Pluvieux	Précipitations Importantes
3	Bruine	Précipitations légères
4	Bruine	Précipitations légères
5	Couvert	Venteux
6	Couvert	Brouillard Léger
7	Couvert	Brouillard Épais
8	Pluvieux	Précipitations Importantes
9	Pluvieux	Précipitations Importantes, Venteux
10	Pluvieux	Précipitations Importantes, Vent Fort
11	Partiellement Nuageux	Aucun
12	Partiellement Nuageux	Venteux
13	Partiellement Nuageux	Brouillard Léger
14	Dégagé	Aucun
15	Dégagé	Aucun
16	Dégagé	Venteux
17	Orage de Grêle	Grésil, Verglas
18	Vague de Chaleur	Canicule
19	Bourrasques Marines	Vent Fort
20	Orage	Précipitations Importantes, éclairs, Vent Fort

Effets de la météo

Chaque résultat sur la table de la Météo Aléatoire présente un ou plusieurs des effets suivants :

Froid. La température varie entre -17°C et 0°C. Utilisez les règles de Froid Extrême du Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide* avec cette différence : le test de Sauvegarde est réalisé avec l'avantage.

Froid Extrême. Cette effet agit de la même façon que le Froid Extrême du Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*.

Grésil. Des grêlons tombent du ciel, conférant un désavantage sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe. Les créatures qui ne sont pas à l'abri au bout de 10 minutes doivent réussir un test de Sauvegarde de Constitution DD 10 ou encaisser 1d3 dégâts contondants.

Brouillard Épais. Une nappe de brouillard à couper au couteau rend impossible la visibilité de l'autre côté de la rue. Toute la zone est lourdement assombrie, et les créatures souffrent de la condition aveuglé lorsqu'elles tentent de distinguer quoi que ce soit qui est situé à plus de 2,50 mètres d'elles.

Précipitations ou Neige Importantes. Tels qu'indiqué au Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*. S'il neige depuis une heure ou plus, les lieux extérieurs en ville comptent comme un terrain difficile.

Canicule. La température varie entre 29°C et 37°C. Des personnages sans abri ou sans eau souffre des effets de la Chaleur Extrême au Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*, à la différence que leurs tests de Sauvegarde sont effectués avec l'avantage.

Verglas. Similaire au Surfaces Verglacées du Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*.

Brouillard Léger. Une brume légère obscurcit la zone. Les tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue sont effectués avec un désavantage.

Éclairs. Le temps extrême a généré les conditions idéales pour permettre à la foudre de frapper. Pour chaque 10 minutes qu'une créature passe à l'extérieur, il y a 2% de chance cumulatives qu'elle se fasse frapper par la foudre. Une telle créature doit faire un test de Sauvegarde de Dextérité DD 12 et encaisser 18 (4d8) dégâts d'électricité sur un échec ou la moitié sur une réussite. Des personnages qui portent des armures de métal ou qui se trouvent sur les hauteurs comme les toits ou les arbres ont un désavantage sur leur jet de Sauvegarde.

Précipitations ou Neige légères. Une pluie régulière et légère couvre la zone et donne un désavantage eux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue. Une pluie légère a 50% de chances d'éteindre un feu à ciel ouvert.

Vent Fort. Similaire au Vent Fort détaillé au Chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*.

Venteux. Des vents sifflants parcourent les rues et donnent un désavantage sur les tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe. Les feux à ciel ouvert ont 50% de chance de s'éteindre pour chaque 10 minutes au cours desquelles ils sont exposés au vent. Les effets du brouillard sont automatiquement annulés.



Annexe 2. Monstres & PNJ

Cette annexe détaille l'ensemble des monstres qui apparaissent dans cette aide de jeu.



Acolyte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Incantation. L'acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'Incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un acolyte a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins des blessures*

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Allosaure

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Bond. Si l'allosaure se déplace en ligne droite sur au moins 9 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'allosaure peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Âme en peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistance aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent.
Immunités aux dégâts nécrotiques, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Création de spectres. L'âme en peine cible un humanoïde se trouvant dans un rayon de 3 mètres, décédé depuis 1 minute maximum d'une mort violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Apprenti magicien

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Incantations. L'apprenti est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'Incantations est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, réparation, prestidigitation*
Niveau 1 (2 emplacements) : *mains brûlantes, déguisement, bouclier*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50, une cible. *Dégâts :* 2 (1d4) dégâts perforants.

Araignée géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement provoquées par une toile d'araignée.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les autres créatures en contact avec cette toile

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si les dégâts de poison font tomber les points de vie de la cible à 0, la cible est stabilisée mais également empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie. Une cible empoisonnée de la sorte est paralysée.

Toile (Recharge 5-6). *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 9/18 m, une créature. *Dégâts* : la créature est entravée par des filets de toile. En utilisant une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, et ainsi déchirer les toiles en cas de réussite. Les filets de toile peuvent également être attaqués et détruits (CA 10 : points de vie 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

Arbre éveillé

Plante de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d12 + 14)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix de son créateur
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence trompeuse. Tant que l'arbre reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre normal.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (3d6 + 4) dégâts contondants.

Armure animée

Créature artificielle de taille M, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. L'armure est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une zone d'antimagie. Si elle est ciblée par un sort de dissipation de la magie, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Apparence trompeuse. Tant que l'armure animée reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Actions

Attaques multiples. L'armure animée effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.



Assassin

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3
Résistances aux dégâts poison
Sens Perception passive 13
Langues Jargon des voleurs, plus deux autres langues au choix
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Assassinat. Au cours de son premier tour, un assassin a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore joué son tour. Toute attaque de l'assassin qui touche une créature surprise est un coup critique.

Évasion. Si un assassin est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, l'assassin ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Attaque sournoise (1/tour). Un assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et que l'assassin n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un assassin effectue deux attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 24 (7d6) dégâts de poison en cas de poison, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Babau

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais [VGM]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Perception +5, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Abyssal
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Incantations innées. La caractéristique d'Incantations innées du babau est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le babau peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes marérielles :

A volonté : *ténèbres, dissipation de la magie, peur, chauffer le métal, lévitation*

Actions

Attaques multiples. Le babau effectue deux attaques de corps à corps. Il peut également utiliser Regard affaiblissant avant ou après avoir effectué l'une de ces attaques.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Regard affaiblissant. Le babau cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 6 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec au jet, lorsqu'elle effectue une attaque d'arme qui utilise la Force, la cible n'inflige que la moitié des dégâts qu'elle devrait infliger normalement. L'effet dure 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.



Berserker

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Téméraire. Au début de son tour, le berserker peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque d'arme de corps à corps qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Bouche démoniaque

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'Abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, la bouche démoniaque fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, la bouche démoniaque peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Bretteur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 17 (armure de cuir)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Compétences Athlétisme +5, Acrobaties +8, Persuasion +6
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Pied léger. Le bretteur peut utliser l'action Foncer ou Se Désengager en utilisant une action bonus à chacun de ses tours.

Défense élégante. Tant que le bretteur porte une armure légère ou ne porte pas d'armure du tout et n'est pas équipé de bouclier, sa CA prend en compte son modificateur de Charisme.

Actions

Attaques multiples. Le bretteur effectue trois attaques : une de dague et deux de rapière.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.



Cambion

Fiélon de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 19 (armure d'écailles)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +7, Con +6, Int +5, Cha +6
Compétences Discrétion +7, Intimidation +6, Perception +4, Tromperie +6
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues Abyssal, Commun, Infernal
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bénédiction Infernale. La CA du cambion prend en compte son bonus de Charisme.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du cambion est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le cambion peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

3/jour chacun : *détection de la magie, injonction, modifier son apparence*
1/jour : *changement de plan* (personnel uniquement)

Actions

Attaques multiples. Le cambion effectue deux attaques de corps à corps ou utilise deux fois Rayon de feu.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps, + 3 (1d6) dégâts de feu.

Rayon de feu. *Attaque à distance avec un sort* : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.

Charme satanique. Un humanoïde que le cambion peut voir et situé à 9 mètres ou moins de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres oraux du cambion. Si la cible subit quelque dommage que ce soit de la part du cambion ou d'une autre créature, ou reçoit un ordre suicidaire de la part du cambion, elle peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou que l'effet qu'elle subit se termine, la créature est immunisée au Charme satanique du cambion pour les prochaines 24 heures.

Capitaine bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Attaques multiples. Un capitaine effectue trois attaques : deux de cimeterre et une de dague. Il effectue sinon deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Cavalier du griffon

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +4, Dressage +3, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Lance d'arçon. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher (désavantagé contre une cible qui se trouve à 1,50 m ou moins), allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d12 + 2) dégâts perforants, ou 11 (1d12 + 5) dégâts perforants en selle.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Réactions

Léger comme une plume. Le cavalier porte un anneau magique qui lui permet, s'il chute, d'utiliser une réaction pour lancer le sort *léger comme une plume*. Une fois le sort lancé, l'anneau perd ses propriétés magiques.

Chevalier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Bravoure. Un chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Actions

Attaques multiples. Un chevalier effectue deux attaques de corps à corps.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est incapable d'agir.

Réactions

Parade. Le chevalier augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Crocodile géant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d12 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Apnée. Le crocodile peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le crocodile effectue deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (évasion DD 16). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le crocodile ne peut pas effectuer de morsure contre une autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. *Dégâts :* 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre.



Démon d'ombres

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +4
Compétences Discrétion +7
Vulnérabilités aux dégâts radiant
Résistances aux dégâts acide, feu, nécrotique, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, foudre, poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Mouvement Incorporel. Le démon peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le démon a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'il se trouve dans les ténèbres ou exposé à une lumière faible, le démon peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se cacher.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts psychiques ou, si le démon a l'avantage à son jet d'attaque, 17 (4d6 + 3) dégâts psychiques.





Diablotin

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Perspicacité +3, Persuasion +4, Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36, Perception passive 11
Langues Infernal, Commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (vitesse 6 m, vol 18 m), une araignée (vitesse 6 m, escalade 6 m), ou retourner à sa véritable forme (qui est un diablotin). Mise à part sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Dard (Morsure sous forme de bête). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le diablotin porte et transporte est invisible en même temps que lui.

Doppelganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +6, Perspicacité +3
Immunités aux conditions charmé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, ou retourner à sa véritable forme (qui est un doppelganger). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Embuscade. Au cours du premier round, le doppelganger a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Attaques multiples. Le doppelganger effectue deux attaques de corps à corps.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des Pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature se trouvant jusqu'à 18 mètres de lui. Cet effet peut passer au travers des barrières, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal, ou une fine couche de plomb. Tant que la cible est à portée, le doppelganger peut continuer à lire ses pensées aussi longtemps que sa concentration n'est pas brisée (de la même manière que la concentration pour un sort). Tant qu'il lit ses pensées, le doppelganger a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perspicacité) et Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre cette cible.

Drow

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Elfique, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Héritage des fées. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à la condition *charmé*, de plus la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le drow peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le drow a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée de cette manière. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

Druide

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Druidique, plus deux autres langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un druide a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, flamme, gourdin magique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, grande foulée, communication avec les animaux, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher (+4 au toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec gourdin magique ou si tenu à deux mains.

Éclaireur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Nature +4, Perception +5, Discrétion +6, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Vue et ouïe aiguisées. L'éclaireur a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou sur l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Un éclaireur effectue deux attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Éléphant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Charge renversante. Si l'éléphant se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut effectuer une attaque de piétinement contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts :* 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.



Enchanteur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts. L'enchanteur est un lanceur de sorts de niveau 9 (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *amis, main de mage, réparation, message*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme personne*, armure de mage, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *immobilisation de personne*, suggestion*, invisibilité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, rapidité, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *domination de bête*, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *immobilisation de monstre**
** sort de l'école des enchantements de niveau 1 ou supérieur*

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Réactions

Charme instinctif (Recharge après que l'enchanteur ait lancé un sort d'enchantement de niveau 1 ou supérieur). L'enchanteur tente de dévier par magie une attaque effectuée contre lui, à condition que l'attaquant se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de l'enchanteur et qu'il puisse le voir. L'enchanteur doit décider s'il utilise son Charme instinctif avant de savoir si l'attaque réussit ou échoue.

L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. En cas d'échec au jet, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, autre que l'enchanteur ou lui-même. Si plusieurs créatures se trouvent être à égale distance de l'attaquant, c'est l'attaquant qui choisit la nouvelle cible de son attaque.

Espion

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Perspicacité +4, Investigation +5, Perception +6, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 16
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Ruse. A chacun de ses tours, un espion peut utiliser son action bonus pour effectuer les actions Foncer, Se Cacher, ou Se Désengager.

Attaque sournoise (1/tour). Un espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Un espion effectue deux attaques de corps à corps.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Evocateur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sorts. L'évocateur est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu*, lumière*, rayon de givre*, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *mains brûlantes*, projectile magique*, armure de mage*
Niveau 2 (3 emplacements) : *image miroir, foulée brumeuse, fracassement**
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, éclair*, boule de feu**
Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle*, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby*, cône de froid**
Niveau 6 (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs, mur de glace**
** sort d'évocation*

Sorts façonnés. Lorsque l'évocateur lance un sort d'évocation qui oblige d'autres créatures qu'il peut voir à effectuer un jet de sauvegarde, il peut choisir un nombre de ces créature égal à 1 + niveau du sort. Ces créatures réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre ce sort. Si un jet de sauvegarde réussi signifie que les créatures choisies ne devraient subir que la moitié des dégâts infligés par le sort, elles ne subissent aucun dégâts à la place.

Actions

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 - 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Fanatique de secte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Tromperie +4, Persuasion +4, Religion +2
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévotion obscure. Le fanatique a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Sorts. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Un fanatique a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques de corps à corps.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Fantôme

Mort-vivant de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues toutes les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Vision éthérée. Le fantôme peut voir à 18 mètres dans le Plan Éthéré lorsqu'il se trouve dans le Plan Matériel, et vice versa.

Mouvement Incorporel. Le fantôme peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Actions

Toucher flétrissant. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 17 (4d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa. Il est visible sur le plan Matériel lorsqu'il se trouve à la Frontière Ethérée, et inversement, bien qu'il ne puisse affecter ou être affecté par aucune chose venant de l'autre plan.

Visage Effroyable. Chaque créature non mort-vivante se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du fantôme et pouvant le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. De plus, si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible vieillit de 1d4 x 10 ans. Une créature effrayée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à la condition *effrayée* qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qui l'affecte prend fin, celle-ci est immunisée au Visage Effroyable de ce fantôme pour les prochaines 24 heures. L'effet de vieillissement peut être annulé par un sort de *restauration supérieure,* à condition que ce sort soit lancé dans les 24 heures.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde que le fantôme peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui maximum doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 sous peine d'être possédé par le fantôme ; le fantôme disparait alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais le corps de la cible, mais ne prive pas la cible de sa conscience. Le fantôme ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort, ou autres effets, à l'exception de ceux qui repoussent les morts-vivants, et il conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, Sagesse, et Charisme, et son immunité aux conditions charmé et effrayé. Pour le reste, il utilise les caractéristiques de la cible, mais sans avoir accès à ses connaissances, capacités de classe et maîtrises.

La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que le fantôme l'annule en utilisant une action bonus, ou que le fantôme soit repoussé ou renvoyé de force par un effet similaire au sort de *dissipation du mal et du bien*. Lorsque la possession prend fin, le fantôme réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps. Une cible est immunisée à la possession du fantôme pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si la possession se termine.

Flumph

Aberration de taille P, loyal bon

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4, Religion +4
Vulnérabilités aux dégâts psychique
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le Commun des profondeurs mais ne peut pas parler, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Télépathie avancée. Le flumph peut percevoir la teneur de toute communication télépathique établie dans un rayon de 18 mètres autour de lui, et ne peut pas être surpris par des créatures possédant une quelconque forme de télépathie.

Handicap à terre. Si le flumph est mis à terre, lancez un dé. Sur un résultat impair, le flumph se retrouve à l'envers et est incapable d'agir. À la fin de chacun de ses tours, le flumph peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, lui permettant de se redresser et de n'être plus soumis à la condition incapable d'agir en cas de réussite.

Voile télépathique. Le flumph est immunisé à tout effet qui pourrait percevoir ses émotions ou lire ses pensées, ainsi qu'à tous les sorts de divination.

Actions

Vrilles. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts d'acide. À la fin de chacun de ses tours, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 2 (1d4) dégâts d'acide en cas d'échec ou mettant un terme aux dégâts d'acide récurrents en cas de succès. Un sort de *restauration partielle* lancé sur la cible met également un terme aux dégâts d'acide récurrents.

Vaporisation nauséabonde (1/jour). Chaque créature se trouvant dans un cône de 4,50 mètres de rayon provenant du flumph doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine d'être recouverte d'un liquide puant. Une créature recouverte de ce liquide dégage une odeur horrible pendant 1d4 heures. De plus, elle est empoisonnée jusqu'à ce que l'odeur disparaisse, et les autres créatures sont empoisonnées tant qu'elles se trouvent à 1,50 mètre ou moins de la créature recouverte de liquide. Une créature peut se débarrasser de l'odeur qui l'affecte en passant un repos court à se nettoyer avec de l'eau, de l'alcool, ou du vinaigre.

Garde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Gardien animé

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 3 m, Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les ordres donnés dans toutes les langues mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Lien. Le gardien animé est connecté magiquement à une amulette. Tant que le gardien et son amulette sont dans le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut demander télépathiquement au gardien animé de le rejoindre, et le gardien sait automatiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve l'amulette. Si le gardien se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts que le porteur subit (arrondis à l'entier supérieur) est transférée au gardien.

Régénération. Le gardien animé récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Réservoir de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du gardien animé peut faire en sorte que le garde animé stocke un sort de niveau 4 ou inférieur. Pour ce faire, le porteur de l'amulette doit lancer le sort sur le gardien. Le sort n'a pas d'effet mais il est stocké dans le gardien. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne, ou lorsqu'une situation définie à l'avance par le lanceur de sorts survient, le gardien animé lance le sort stocké avec tous les paramètres établis par le lanceur de sort originel, sans avoir besoin de composantes. Lorsque le sort est lancé ou lorsqu'un nouveau sort est emmagasiné, tout sort précédemment stocké est perdu.

Actions

Attaques multiples. Le gardien animé effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Réactions

Bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, le gardien animé confère au porteur de l'amulette un bonus de +2 à la CA s'ils se trouvent à 1,50 mètre l'un de l'autre.

Gargouille

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Terreux
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence trompeuse. Tant que la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue inanimée.

Actions

Attaques multiples. La gargouille effectue deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Gladiateur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Bravoure. Un gladiateur a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre la condition effrayé.

Brute. Lorsque le gladiateur touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Actions

Attaques multiples. Un gladiateur effectue trois attaques de corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour effectuer une attaque de corps à corps.

Coup de bouclier. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Réactions

Parade. Le gladiateur augmente sa CA de 3 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Fuite agile. Le gobelin peut, à chacun de ses tours, utiliser son action bonus pour effectuer les actions Se Désengager ou Se Cacher.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Brute. Lorsque le gobelours touche avec une arme de corps à corps, il inflige un dé de dégâts supplémentaire (bonus inclus ci-dessous).

Attaque surprise. Si le gobelours surprend une créature et la touche avec une attaque au cours du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires de cette attaque.

Actions

Morgenstern. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

Gorgone

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Immunités aux conditions pétrifié
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Charge renversante. Si la gorgone se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible tombe à terre, la gorgone peut effectuer une attaque de sabots contre elle en utilisant son action bonus.

Actions

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 18 (2d12 + 5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Souffle pétrifiant (Recharge 5-6). La gorgone crache un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Chaque créature située dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec au jet, la cible commence à se transformer en pierre et est entravée. Une cible entravée doit réitérer son jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu suivant. En cas de succès à ce nouveau jet, l'effet prend fin pour la cible. En cas d'échec, la cible est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de restauration supérieure ou une magie similaire.

Griffon

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue aiguisée. Le griffon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon effectue deux attaques : une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.



Guenaude aquatique

Fée de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues Aquatique, Commun, Géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence horrifique. Un humanoïde commençant son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la guenaude, et qui peut voir sa véritable forme, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la guenaude se trouve dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à l'apparence horrifique de la guenaude pour les prochaines 24 heures.

À moins que la cible ne soit prise par surprise, ou que la révélation de la véritable forme de la guenaude soit soudaine, la cible peut détourner le regard et ainsi éviter d'effectuer le premier jet de sauvegarde. Jusqu'à la fin de son prochain tour, une créature qui a détourné le regard a un désavantage à ses jets d'attaque effectués contre le guenaude.

Actions

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Éblouissement mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie, sous peine de tomber à 0 point de vie.

Apparence illusoire. La guenaude se recouvre, elle et tout ce qu'elle porte et transporte, d'une illusion magique qui la fait ressembler à une créature laide de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt.

Les modifications apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler ne pas avoir de griffes, mais quelqu'un touchant ses mains sentira ses griffes. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Guenaude nocturne

Fiélon de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Tromperie +7, Perspicacité +6, Perception +6, Discrétion +6
Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux conditions charmé
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues Abyssal, Commun, Infernal, Primaire
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la guenaude est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). La guenaude peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*
2/jour chacun : *changement de plan* (personnel uniquement), *rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La guenaude a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Griffes (Forme de guenaude uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Métamorphose. La guenaude se transforme par magie en une femelle humanoïde de taille P ou M, ou retourne à sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte et transporte ne se transforme pas avec elle. Elle retrouve sa véritable forme si elle meurt.

Forme éthérée. La guenaude passe du Plan Éthéré au Plan Matériel, et vice versa. Pour ce faire, la guenaude doit avoir en sa possession une cardioline.

Invasion cauchemardesque (1/jour). Tant qu'elle se trouve dans le plan Éthéré, la guenaude touche par magie un humanoïde en train de dormir dans le plan Matériel. Un sort de protection contre le Mal et le Bien lancé sur la cible empêche ce contact, comme le fait un cercle magique. Tant qu'elle reste en contact, la créature a des visions d'épouvante. Si ces visions durent pendant au moins 1 heure, la cible ne gagne aucun bénéfice de son repos, et ses points de vie maximum sont réduits de 5 (1d10). Si cet effet réduit le nombre des points de vie maximum de la cible à 0, la cible meurt, et si la cible était mauvaise, son âme est piégée dans la besace aux âmes de la guenaude. La réduction du nombre maximum de points de vie de la cible perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *restauration supérieure* ou toute autre magie similaire.

Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme, à condition que cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Horreur casquée

Créature artificielle de taille M, neutre

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux dégâts force, nécrotique, poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié, étourdi
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 14
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Résistance à la magie. L'horreur casquée a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Immunité aux sorts. L'horreur casquée est immunisée à 3 sorts choisis par son créateur. Les immunités les plus courantes sont celles aux sorts de *boule de feu, métal brûlant* et *éclair.*

Actions

Attaques multiples. L'horreur casquée effectue deux attaques d'épée longue.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Kenku
Humanoïde (kenku) de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Tromperie +4, Perception +2, Discrétion +5
Sens Perception passive 12
Langues comprend l'Aérien et le Commun mais ne peut parler qu'en utilisant le trait Imitation des sons.
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Embuscade. Au cours du premier round, le kenku a l'avantage à ses jets d'attaque effectués contre toute créature qu'il a surprise.

Imitation des sons. Le kenku peut imiter tous les sons qu'il a déjà entendus, y compris les voix. Une créature qui entend de tels sons peut remarquer qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Lion
Bête de taille G, sans alignement [MM]

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +3, Discrétion +6
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Le rat a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactiques de groupe. Le lion a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du lion se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond. Si le lion se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une créature et la touche avec une attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Saut avec élan. A condition qu'il prenne 3 mètres d'élan, le lion peut sauter en longueur jusqu'à 7,50 mètres.

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts *perforants.*

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Kobold
Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le kobold a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactiques de groupe. Le kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du kobold se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Mage
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 6 (2 300 XP)

Sorts. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Un mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) *: boule de feu, contresort, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Maître-voleur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)
Points de vie 84 (13d8 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +3
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +3, Discrétion +7, Perception +3, Escamotage +7
Sens Perception passive 13
Langues une langue au choix (généralement le Commun), plus le Jargon des voleurs
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Action fourbe. A chacun de ses tours, le voleur peut utiliser son action bonus pour effectuer les actions Foncer, Se Cacher, ou Se Désengager.

Évasion. Si le voleur est la cible d'un effet qui autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, le voleur ne subit aucun dégât s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec au jet.

Attaque sournoise (1/tour). Le voleur inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible au cours d'une attaque d'arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié du voleur qui n'est pas incapable d'agir et que le voleur n'a pas de désavantage à son jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Le voleur effectue trois attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arbalète légère. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Esquive. Le voleur réduit de moitié les dégâts qu'il subit d'une attaque qui le touche. Le voleur doit être capable de voir l'attaquant pour utiliser son Esquive.

Malfrat

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactiques de groupe. Le malfrat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins un des alliés du malfrat se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Un malfrat effectue deux attaques de corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme :* +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Membre de secte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Dévotion obscure. Le membre de secte a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les conditions charmé ou effrayé.

Actions

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.



Nécromancien

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Résistances aux dégâts nécrotique
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 9 (5 000 XP)

Sombre récolte (1/tour). Lorsque le nécromancien tue une créature qui n'est ni une créature artificielle ni un mort-vivant avec un sort de niveau 1 ou supérieur, le nécromancien récupère un montant de points de vie égal au double du niveau du sort, ou au triple du niveau du sort s'il s'agit d'un sort de nécromancie.

Sorts. Le nécromancien est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Le nécromancien a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *contact glacial, lumières dansantes, main de mage, réparation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *simulacre de vie*, armure de mage, rayon de poison*
Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité*, rayon affaiblissant*, toile d'araignée*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts*, malédiction*, toucher du vampire**
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement*, porte dimensionnelle, peau de pierre*
Niveau 5 (2 emplacements) : *main de Bigby, nuage mortel*
Niveau 6 (1 emplacement) *: cercle de mort**
** sort de l'école de la nécromancie de niveau 1 ou supérieur.*

Actions

Toucher nécrosant. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts nécrotiques.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Perception +3, Discrétion +4
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques d'épée longue ou deux attaques d'arc long. Il peut utiliser Absorption d'énergie à la place d'une attaque d'épée longue.

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque revient d'entre les morts au bout de 24 heures sous l'aspect d'un zombi contrôlé par le nécrophage, à moins que l'humanoïde n'ait été ramené à la vie avant ou que son corps ait été détruit. Le nécrophage ne peut pas avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Noble

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Tromperie +5, Perspicacité +4, Persuasion +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le noble augmente sa CA de 2 points contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.



Nuée de rats

Nuée de taille M de bêtes de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé
Sens Vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. La nuée a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts : 7* (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie, ou moins.

Orc

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Orque
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Agressif. En utilisant une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse en direction d'une créature hostile qu'il peut voir.

Actions

Grande hache. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Otyugh

Aberration de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues Otyugh
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Télépathie limitée. L'otyugh peut transmettre par magie de simples messages et images à n'importe quelle créature dans un rayon de 36 mètres et qui peut comprendre une langue. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature qui reçoit le message de répondre télépathiquement.

Actions

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une de morsure et deux de tentacule.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. À chaque fois que 24 heures viennent de s'écouler, la cible doit retenter ce jet de sauvegarde, et diminue ses points de vie maximum de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette maladie est soignée en cas de réussite au jet. La cible meurt si la maladie réduit ses points de vie maximum à 0. Cette réduction de points de vie maximum perdure jusqu'à ce que la maladie soit soignée.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. L'otyugh a deux tentacules, chacune d'elle peut agripper une cible.

Coup de tentacule. L'otyugh frappe les créatures agrippées entre elles ou sur une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sous peine de subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, une cible ne subit que la moitié des dégâts contondants et n'est pas étourdie.

Ours noir

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat aiguisé. L'ours a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques : une de griffes et une de morsure.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ours-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme d'ours et hybride
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme d'ours et hybride)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 17
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un ours de taille G, en un hybride humanoïde-ours de taille G, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille et sa CA, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours-garou effectue deux attaques de griffe. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques de grande hache. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie de l'ours-garou.

Griffes (forme d'ours ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Grande hache (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.



Prêtre

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Éminence divine. En utilisant une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme de corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage perdure jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau supérieur au 1er.

Sorts. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique de Sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un prêtre a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, sanctuaire, soins*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, gardiens spirituels*

Actions

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants.





Prêtre du Kraken

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 10
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Perception passive 15
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Amphibien. Le prêtre peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du prêtre est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *injonction, création ou destruction d'eau*
3/jour chacun : *contrôle de l'eau, ténèbres, respiration aquatique, marche sur l'onde*
1/jour chacun : *appel de la foudre, tentacules noirs d'Evard*

Actions

Contact tonitruant. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 27 (5d10) dégâts de tonnerre.

La Voix du Kraken (Recharge après un repos court ou long). Un kraken parle au travers du prêtre d'une voix tempétueuse audible à 90 mètres à la ronde. Les créatures choisies par le prêtre et qui peuvent entendre les paroles du kraken (qui sont prononcées en Abyssal, en Infernal, ou en Primaire) doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 14 sous peine d'être effrayées pendant 1 minute. Une cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Rat-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2, Discrétion +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 12
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un rat géant, en un hybride humanoïde-rat, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat..

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques : une seule d'être elles peut être une attaque de morsure.

Morsure (forme de rat ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du rat-garou.

Épée courte (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme d'humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Rejeton des mers
Humanoïde de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'Aquatique et le Commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibie limitée. Le rejeton des mers peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau, mais il a besoin d'être immergé dans la mer au moins une fois par jour pedant 1 minute pour éviter de suffoquer.

Actions

Attaques multiples. Le rejeton des mers effectue trois attaques : deux attaques à mains nues et une d'Anatomie marine.

Mains nues. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Anatomie marine. Le rejeton des mers possède une ou plusieurs des options d'attaque suivantes, à condition qu'il possède la particularité anatomique correspondante :

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Epine dorsale. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 3 (1d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chaucun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 12) si la cible est une créature de taille M ou inférieure. Jusqu'à ce qu'il n'agrippe plus a cible, le rejeton des mers ne peut plus utiliser son attaque de tentacule contre une autre cible.

Roturier
Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Gourdin. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Sanglier géant
Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sens Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace en ligne droite sur au moins 6 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Férocité implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier tombe à 0 points de vie après avoir subi 10 points de dégâts ou moins d'un coup, il tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Défenses. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Sergent hobgobelin
Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure à plaques)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues Commun, Gobelin
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, l'hobgobelin peut infliger 10 (3d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une attaque d'arme, à condition que cette créature se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

Actions

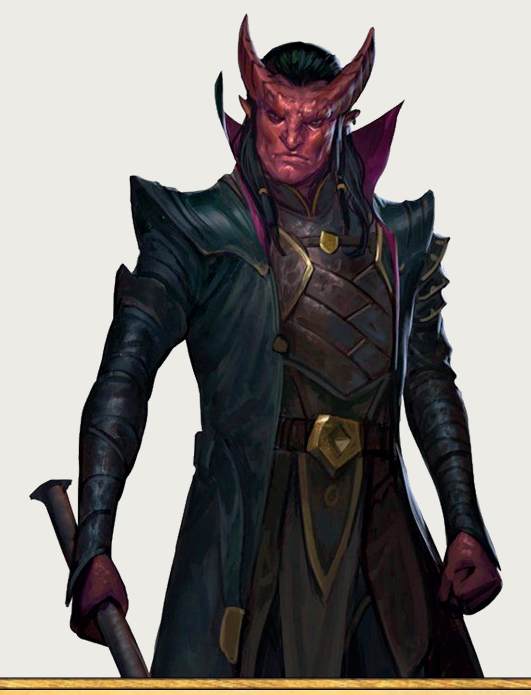
Attaques multiples. L'hobgobelin effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Commandement (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, l'hobgobelin peut lancer un avertissement ou un ordre spécial à chaque fois qu'une créature non-hostile et qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'hobgobelin. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet prend fin si l'hobgobelin est incapable d'agir.





Serpent venimeux

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 1 dégât perforant, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Singe

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Actions

Attaques multiples. Le singe effectue deux attaques de poing.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Pierre. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Sorcier du Fiélon

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +7
Compétences Arcanes +4, Tromperie +7, Persuasion +7, Religion +4
Résistances aux dégâts tranchant d'attaques non-magiques effectuées avec des armes qui ne sont pas en argent
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues deux langues au choix (généralement l'Abyssal ou l'Infernal)
Facteur de puissance 7 (2 900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du sorcier est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *modification d'apparence, lévitation (personnel uniquement), armure de mage (personnel uniquement), image silencieuse, simulacre de vie*
1/jour chacun : *esprit faible, doigt de mort, changement de plan*

Sorts. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 17. Sa caractéristique de Sorts est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sort dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connait les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *décharge occulte, trait de feu, amis, main de mage, illusion mineure, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1-5 (4 emplacements de niveau 5) : *bannissement, mains brûlantes, colonne de flamme, représaille infernale, cercle magique, rayon ardent, scrutation, nuage puant, suggestion, mur de feu*

Chance du ténébreux (Recharge après un repos court ou long). Lorsque le sorcier effectue un jet de caractéristique ou de sauvegarde, il peut ajouter un d10 à son jet. Il peut ajouter son d10 après avoir fait le jet initial mais avant de connaître les effets découlant de son jet.

Actions

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts de feu.

Spectre
Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens Vision dans le noir à 18, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Mouvement Incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures ou objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage à ses jets d'attaque ainsi qu'à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir une diminution de ses points de vie maximum égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0.

Squelette
Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Epée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme :* +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.



Tapis étrangleur
Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d10)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sensibilité à l'Antimagie. Le tapis est incapable d'agir tant qu'il se trouve dans une *zone d'antimagie.* S'il est ciblé par un sort de dissipation de la magie, le tapis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du sort sous peine d'être inconscient pendant 1 minute.

Transfert des dégâts. Tant qu'il agrippe une créature, le tapis ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature agrippée par le tapis subit l'autre moitié.

Apparence trompeuse. Tant que le tapis reste immobile, il ne peut être distingué d'un tapis ordinaire.

Actions

Étouffement. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts :* la créature est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, aveuglée, et ne peut plus respirer, de plus le tapis ne peut pas tenter un étouffement sur une autre cible. Enfin, au début de chacun des tours de la cible, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Tigre-garou

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m (sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Perception +5, Discrétion +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues Commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Métamorphe. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un tigre, en un hybride humanoïde-tigre, ou retourner à sa véritable forme (qui est un humanoïde). Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte ne se transforme pas avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Ouë et Odorat aiguisés. Le tigre-garou a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe et l'odorat.

Bond (forme detigre ou hybride uniquement). Si le tigre-garou se déplace en ligne droite sur au moins 4,50 mètres en direction d'une cible et la touche avec attaque de griffe dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en utilisant une action bonus.

Actions

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques de cimeterre ou deux attaques d'arc long. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un humanoïde ou effectuer deux attaques de griffe.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement)*. Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie du tigre-garou.

Griffe (forme de tigre ou hybride uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Cimeterre (forme d'humanoïde ou hybride uniquement)*. Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme d'humanoïde ou hybride uniquement)*. Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Troll

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues Géant
Facteur de puissance 5 (1 800 XP)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le troll ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Tyrannosaurus rex

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 8 (3 900 XP)

Actions

Attaques multiples. Le tyrannosaure effectue deux attaques : une de queue et une de morsure. Il ne peut pas effectuer les deux attaques contre la même cible.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le tyrannosaure ne peut mordre aucune autre cible.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.



Vétéran

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le Commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Attaques multiples. Un vétéran effectue deux attaques d'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il effectue également une attaque d'épée courte.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. *Attaque à distance avec une arme* : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Zombi

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts font tomber les points de vie du zombi à 0, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ce sont des dégâts radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.



Vif-acier

Créature artificielle de taille M, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +6
Compétences Acrobaties +8, Perception +2
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchants infligés par des attaques non magiques
Immunités aux conditions empoisonné, épuisé, pétrifié, terrorisé
Sens Vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues comprend une langue de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1 100 XP)

Armes magiques. Les attaques avec une arme du vif-acier sont magiques.

Pied sûr. Un vif-acier est avantagé lors des jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets susceptibles de le faire tomber à terre.

Réparable. Tant qu'il possède encore 1 point de vie, un vif-acier récupère 1 point de vie s'il est ciblé par le sort réparation.

Résistance à la magie. Un vif-acier a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre des sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le vif-acier fait trois attaques : deux avec sa rapière et une avec sa dague.

Rapière. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Dague. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts :* 6 (1d4 + 4) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Un vif-acier ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher. Pour cela, il doit voir son assaillant et avoir une arme de corps à corps en main.

Une Virée en Ville ?

Tandis que la chasse aux dragons bat son plein au cœur d'Eauprofonde, la Cité des Splendeurs ne cesse de vivre au fil des saisons. Jour après jour, quartier par quartier, elle dévoile un peu plus des richesses et de la complexité qui ont fait sa renommée dans tout Féérune à l'aventurier curieux.

Des bas-fonds sinistres du quartier des Docks aux luxueuses propriétés du quartier Maritime, laissez-vous entraîner dans la virée la plus mémorable de votre vie.

Un recueil de rencontres urbaines pour Dungeons & Dragons destinée à des personnages de niveau 1 à 4.

À utiliser avec la cinquième édition du *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide* mais avant tout avec *Waterdeep : Le Vol des Dragons.*

